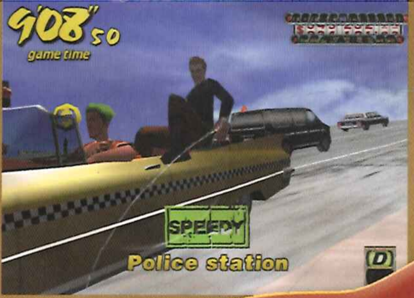
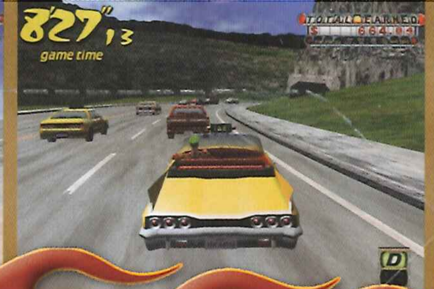
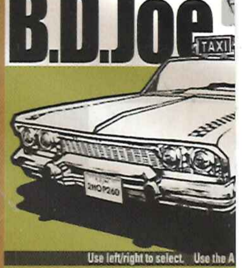


2 CD
juego + demos
ENTRA EN JUEGO
OCTUBRE 2002
Nº22
GAMELIVE PC
JUEGO COMPLETO
DE REGALO
GUNLOK
Acción cibernética
DEMOS
Hitman 2
Robin Hood: La Leyenda de Sherwood
No One Lives Forever 2
Crazy Taxi
Delta Force: Black Hawk Down
Conflict: Desert Storm
Haegemonia
Emperador: El Nacimiento de China
AGE OF MYTHOLOGY
El Olimpo de la estrategia
COMMAND & CONQUER
GENERALS
Relevo generacional
IMPERIUM
Todos los caminos llevan a Roma
THE THING
El horror tiene mil caras
Nº 22 OCTUBRE 2002 • 4,95 EUROS
Canarias/Ceuta y Melilla: 5,10 €
oxi publishing
8 424094 001477 00022
ANALIZAMOS
Hitman 2 · The Thing · Batman: Vengeance · Stronghold: Crusader · Prisoner of War · Los Sims: Animales a Raudales · Largo Winch · Team Factor · Beach Life · Chessmaster 9000



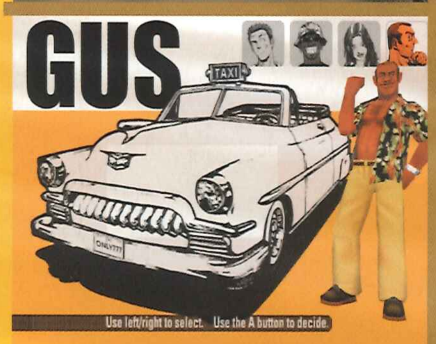




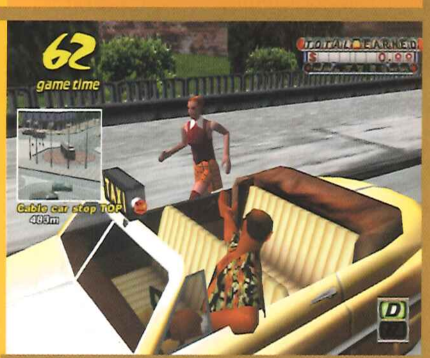








Las imprudencias se pagan... ¡MUY BIEN!









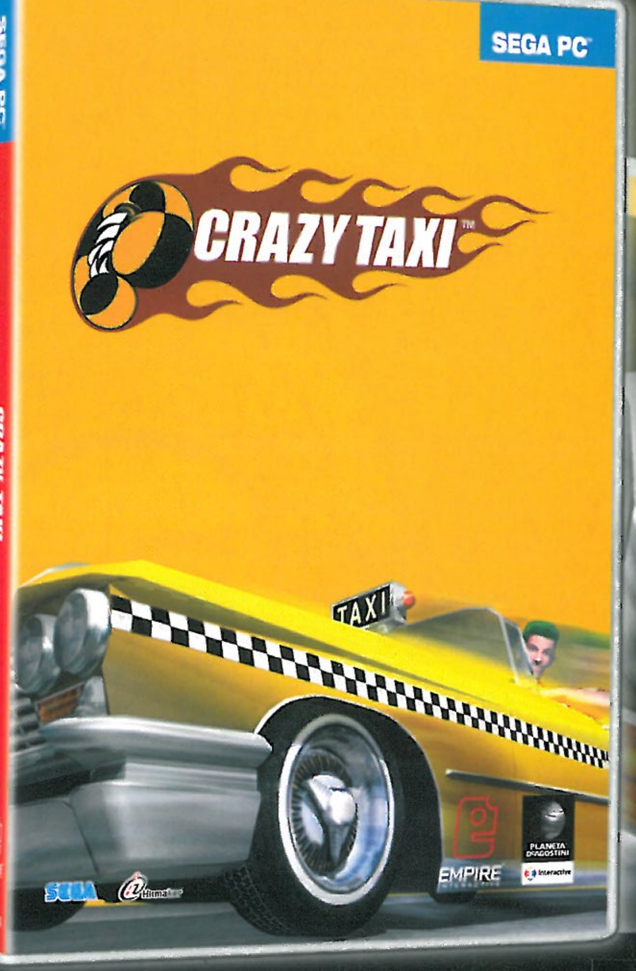
29,95 €
IVA INCLUIDO

Eres el más temerario de los taxistas
y tienes un sólo objetivo:
llegar a tu destino en un tiempo récord.

Saltarte las normas de circulación,
destrozar cabinas de teléfono,
hacer del taxi un improvisado submarino...
todo vale.
Los clientes sabrán recompensarte bien
si llegan rápido (y vivos, claro) a su meta.

No pienses, sólo conduce.

- Esquiva todos los obstáculos: peatones, farolas, cabinas de teléfono...
- 4 modelos de taxi distintos.
- 4 conductores con estilos y personalidades diferentes.
- Nuevos modos de juego inexistentes en la versión original de recreativa.













¿PROHIBIDO JUGAR?

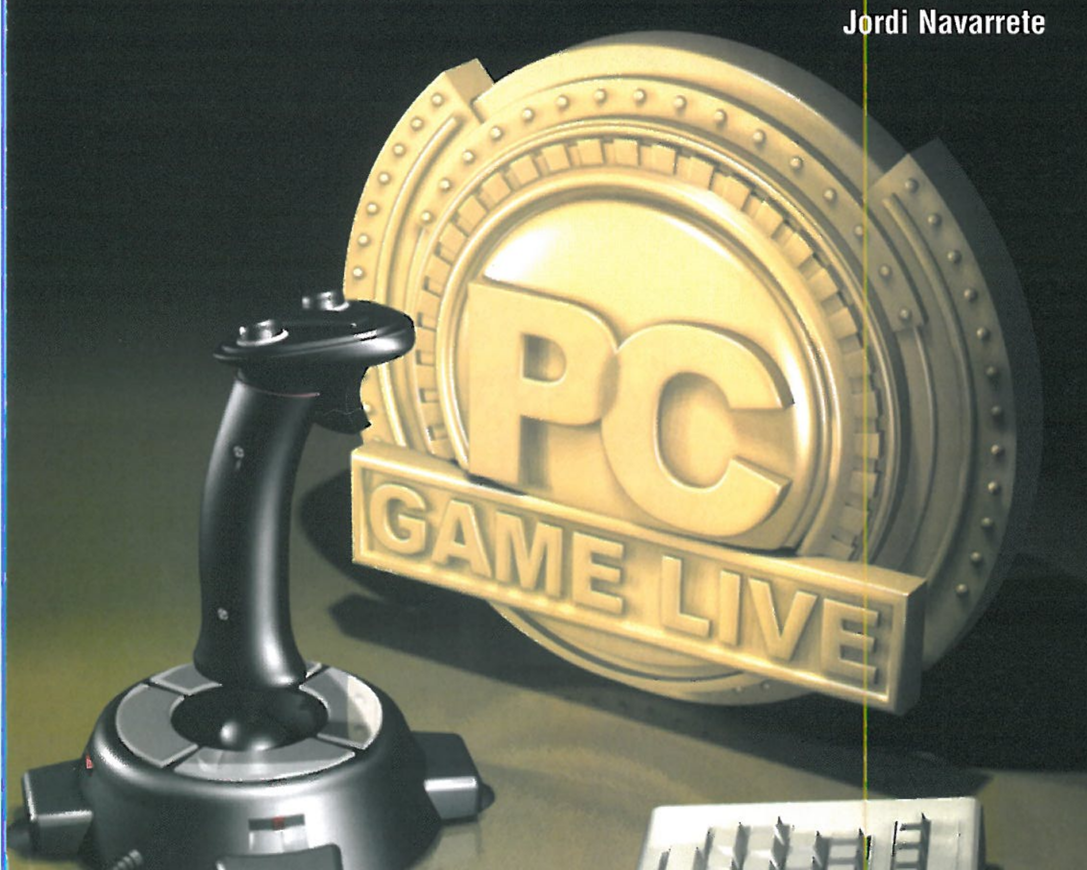
Hace treinta días, te contaba que el Congreso de Estados Unidos estaba a punto de dar a la industria de software permiso para hackear tu PC. El pretexto, la lucha contra la piratería. Aún no sabemos si tan cuestionable proyecto de ley acabará prosperando o no, pero el caso es que este mes nos hemos llevado otro susto. El parlamento griego, embarcado al parecer en una cruzada contra las apuestas ilegales, pretendía prohibir el juego on line y, ya puestos, también cualquier forma de ocio electrónico.

Como lo oyes: Grecia, país de la Unión Europea, ha estado a punto de dejar los videojuegos fuera de la ley. Todos. Por suerte, una resolución del Tribunal Constitucional griego ha anulado el proyecto, que ya había pasado el trámite parlamentario.

Una vez más, parte de la clase política de un país democrático ha impulsado una iniciativa absurda o, al menos, desproporcionada. Y lo ha hecho inspirándose en una mezcla de buena voluntad y pura y simple desinformación. Como no sabemos muy bien de qué va esto de los videojuegos pero hemos oído que puede estar relacionado con las apuestas ilegales on line, lo prohibimos y en paz. Sorprende la poca fuerza que tiene la industria virtual como grupo de presión para defender sus intereses. Y sorprende aún más que los políticos todavía no sepan cuántos de sus votantes potenciales juegan regularmente a videojuegos.

No sólo no nos comprenden. Ni siquiera nos conocen. No saben o no quieren saber que ser aficionados al ocio virtual no nos convierte en ludópatas, seres antisociales ni homicidas en potencia. No saben que un jugón puede ser también un buen ciudadano que cumple con la ley y sus obligaciones y que, de vez en cuando, se sienta ante un compatible y juega. Porque la vida también es juego. Y jugar es algo que, en principio, no hay por qué prohibir.

Jordi Navarrete





C/ Mestre Nicolau, 23 – Entlo.
08021 Barcelona - España
Telf: 932 418 100 · Fax: 934 144 534
gamelive@ixo.es
Depósito legal: B-43.754.2000

Editor
Franc Machado

Jefe de redacción
Jordi Navarrete
jnavarrete@ixo.es

Coordinador de edición
Miquel Echarri
m.echarri@ixo.es

Redacción
Sergi Sánchez, Joan Font, Oriol Garcia y Sandra Sol

Asesor externo
Stéphane Kauffmann

Colaboradores
E. Artigas, J. J. Cid, A. Guerra, M. A. González, A. Jiménez, G. Masnou, X. Pita, J. Ripoll

Desarrollo CD-ROM
Ricard Carreras
rcarreras@ixo.es

Jefe de producción
Guillermo Escudero

Maquetación e ilustración
Martín Sánchez

Departamento de fotomecánica
Jéssica Cabana, Joan Aguiló y Carolina Rodríguez

Director Comercial
François Perez

Secretaria Comercial
Lourdes Lozano
publicidad.gamelive@ixo.es

Publicidad
Roger Roca
roger@ixo.es

Suscripciones
suscripciones@ixo.es

Impresión
Giesa-Rotographik- Tel: 934 150 799

Distribución España
Dispaña- Tel: 914 179 530
Depósito legal: 29722- 99

Importadores para América
ARGENTINA: York Agency S.A.
MÉXICO: Pernas y Cía. S.A. de C.V.
VENEZUELA: Bloque Editorial de Armas

GAMELIVE es una marca comercial de IXO Publishing Ibérica, filial del grupo IXO Publishing.

Gerente
Christophe Bonicel

Precio para España: 4,95 €
Precio para Portugal: 4,95 €
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 5,10 €
31/10/2002 - Printed in Spain

DIFUSIÓN CONTROLADA POR





CONTENIDOS NOVIEMBRE 2002

AGE OF MYTHOLOGY

40

Cuando a una serie de por sí mítica le añades dioses, héroes, monstruos y mucha mitología, la receta puede acabar convertida en uno de los mejores juegos de la temporada. *Age of Empires* sube al Olimpo, ¿qué encontrará ahí arriba?



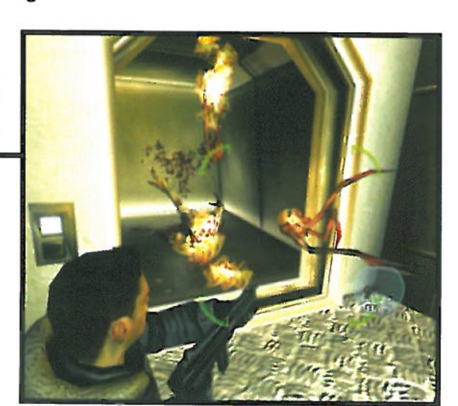
COMMAND & CONQUER: GENERALS

44

La saga que acapara portadas desde hace más de un lustro sube de rango y estrena galones de general. La mejor estrategia desde la retaguardia o primera línea de frente. Tú mandas, tú eliges.

58

THE THING



Miedo, mucho miedo. La criatura con aspecto de mucosidad ácida o cera derretida puede transformarse en lo que quiera, y eso convierte este juego en una tensa guerra de nervios entre tan feo alienígena y tu aterrorizado equipo.

HITMAN 2



68

El asesino sin un pelo de tonto vuelve a la carga. Tan eficaz, imperturbable y sigiloso como siempre. Y con sorpresas que justifican una nueva incursión a pecho descubierto en el mundo del crimen inteligente.

CARTA BLANCA

Este mes, **lo que se lleva es ir de incomprendido**, de geniecillo solitario lleno de **ideas que sin duda revolucionarían** el panorama de **la diversión virtual...** si alguien se decidiese a poner los recursos necesarios para llevarlas a la práctica. Pues nada, publicamos vuestras cartas y **a ver si cuela**.

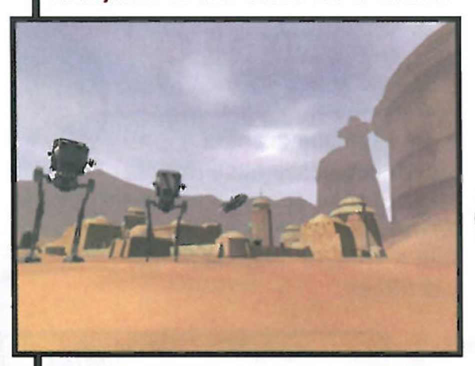


Causa justa

Tan sólo escribía para dar a conocer a todos los lectores de *Game Live* la comunidad hispana de *Star Wars: Galaxies*, Herederos de la Fuerza. En esta comunidad ya somos mas de 1.000 personas, pero necesitamos más gente para conseguir algunos de nuestros objetivos, como que traduzcan el juego al castellano y/o que saquen el juego en Europa a la vez que en Estados Unidos. Podéis visitarnos en www.herederos.net o bien en www.herederos.stormhosts.com. Gracias. Y que la fuerza os acompañe.

Ricardo Herrero (e-mail)

Pues nada, que tienes todo el apoyo de esta revista y de los pobres infelices que trabajamos en ella. Suerte con lo vuestro.



Ideas luminosas

Quería expresar mi más sincero acuerdo con Xavi Zio [Carta Blanca, Especial agosto] con lo de volver a reinventar o crear nuevos juegos. Pienso que hay muchos juegos que se podrían crear y que tendrían bastante éxito:

1. Un *Dragon Ball* con modo historia que superase a las versiones que hay para PlayStation, ¡¡¡pero que no fuera del tipo *Digimon*!!! y que fuese una mezcla de juegos de rol, arcade y acción.
2. Un juego de Oliver y Benji con buenos gráficos y buena jugabilidad. Eso sí, incorporando ¡¡¡los súper tiros y las acrobacias de los héroes del balón!!!
3. Tampoco estaría mal que volviesen a hacer aventuras gráficas del estilo de las de Dinamic Multimedia (*Broken Sword*, *Runaway*...), o un juego de fútbol que fuese una mezcla de la estrategia de *PC Fútbol* y los gráficos y la jugabilidad de *FIFA 2002*.
4. Lo que ya sería la releche es que creasen el simulador total, en el que llevases una vida estilo Sims, teniendo distintos trabajos: piloto, jugador de fútbol, de baloncesto, detective, soldado, conductor sanguinario, espía, ladrón, superhéroe, general de un ejército, dueño de un parque de atracciones... y todo eso en un solo juego.

Por último, quería haceros una pregunta, ¿se sabe ya algo de cuándo va a salir *Combat Flight Simulator 3*?

Alberto Garca (e-mail)

CFS 3 aterrizará en las tiendas a mediados de noviembre. En cuanto a tus propuestas, ahí queda eso. Si alguna vez veis estos juegos en las tiendas, acordaos de que la idea fue de Alejandro Garca y que los frutos de sus intensas reflexiones se publicaron por vez primera en Game Live.

Dificultades y estímulos

Europa Universalis II es un juego al que he tardado en acostumbrarme. Es un título de estrategia esencialmente distinto a cualquier otro. No tiene nada que ver con *Civilization*, ni con *Heroes*, ni con ningún wargame o RTS que yo conozca. De ahí que se diga que es difícil en tantos sitios. Pero *EUII* no es más difícil que muchos juegos con fama de aptos para tontainas. Probad a poner a alguien que nunca haya manejado un videojuego a los mandos de *Quake III*. Las formas novedosas de relacionarse lúdicamente con un PC siempre son difíciles, sí, pero a veces son también increíblemente divertidas después de un tiempo de adaptación. Eso es lo que ocurre con *EUII*.

Hace 12 años me llegó una copia de un juego llamado *Civilization*. Me costó mucho tiempo comprender cuál era la gracia de aquella cosa tan rara, pero la escasez de juegos para PC de aquella época me obligó a perseverar. Gracias a ello, ahora puedo decir que he desperdiciado muy agradablemente una enorme cantidad de tiempo de mi vida con *Civilization* y sus secuelas. No deberíamos confundir un juego difícil sin más con un juego que sólo es difícil porque es distinto, sobre todo porque una virtud tan escasa en estos tiempos debería protegerse, mimarse y hasta subvencionarse en vez de dejarla oculta bajo la poco atractiva etiqueta de "muy difícil".

Víctor Jara. Donostia

Irreprochable argumentación. Aun así, nuestros perros de presa del análisis virtual opinan que Europa Universalis II sí es un juego complejo, y no sólo porque cueste acostumbrarse a su sistema de juego. Son la cantidad de variables a tener en cuenta y el fuerte peso de las decisiones erróneas en el desarrollo de una partida las que hacen que sea complejo. Aun así, que sea difícil no es en absoluto un defecto. Al contrario, los aficionados a la profundidad estratégica agradecen que no sea uno de esos juegos de estrategia epidérmica en los que todo está mascado.



Un nuevo

Soy un nuevo lector que ha quedado sorprendido por *Game Live*, tanto por sus contenidos como por los CD. Y os escribo porque tengo una duda: ¿Se puede utilizar un mod, como el *Godz* de GL 20, en la versión demo de los juegos al que se destinan los mods? Y otra cosa: he encontrado juegos bastante buenos en Internet (abandonware), como *Alone in the Dark 1*, *2* y *3*, *Warcraft* o *Doom 2*. ¿Qué pensáis acerca de añadir una sección de clásicos en el CD1? Gracias por leer mi e-

mail y ánimo, que hacéis la mejor revista de juegos del país.
Rafael Sánchez Palomo (e-mail)

No conocemos ninguna modificación compatible con una demo. En fin, no creemos que sean muchos los programadores amateur que se dediquen a modificar el código fuente de lo que sólo son fragmentos de juego o proyectos a medio desarrollar, pero cosas más raras se han visto. Sobre abandonware, publicamos un reportaje hace tiempo. No te confundas, los juegos que mencionas no lo son. Se trata, pura y llanamente, de piratería. Descargarlos es ilegal.



Acción modificada

Os escribo para comentar lo que pienso sobre la nueva versión de *Day of Defeat*. Sin entrar en polémicas de si es mejor *DoD* o *Counter Strike* (personalmente, me gusta mucho más el primero), me parece un desatino la inclusión de nuevos escenarios "para-lo-que-sea" con cierto tufillo a *CS*.
Precisamente una de las cosas que más llama la atención de *DoD* es su componente táctico, esas batallas épicas que se forman luchando por arrebatar al enemigo un palmo de terreno, ese abanico de posibilidades que ofrece el juego para hacerle la vida imposible al enemigo... ese algo que no tiene el *CS*. Y no es algo que diga yo, lo decimos todos los jugadores habituales del *DoD* e incluso lo reconocen muchos jugadores de *CS*, admitiendo que tiene una orientación mucho más arcade. Por eso me chocó la inclusión de ese tipo de escenarios, en los que para nada parece que estés jugando en equipo, en los que un simple error se paga viendo como campean los demás jugadores mientras esperas a que termine la ronda... Baste con decir que una de las veces que estaba esperando, los jugadores empezamos a comentar lo que nos parecían esos escenarios y le dimos un nuevo nombre a esa extraña mezcla que a casi nadie gusta: *Counter-Defeat*.
Sergio Salvatierra (e-mail)

Bueno, eso de que a casi nadie le gusta es relativo. Lo cierto es que Day of Deafeat es un mod muy completo que se adapta a la perfección a diferentes estilos de juego, y la última versión apunta en ese sentido. Pero para gustos, colores.



Truco sobre ruedas

Hace un tiempo mandé una duda sobre *GTA III* y no me habéis contestado. No importa, os la vuelvo a enviar. En el aeropuerto hay avionetas, pues intento volar con la avioneta pero siempre baja y me pone por ejemplo: "¡Huiste durante siete segundos!" ¿Cómo puedo volar permanentemente y bajar cuando yo quiera? Otra cosa, ¿hay algún truco para ser invencible?
Adrián (e-mail)

Lo de la avioneta es difícil, pero puede hacerse. Hay que acelerar al máximo en la pista y poner el avión en posición horizontal, de manera que la rueda trasera quede levantada. Entonces hay que mover muy suave y ligeramente el avión para despegar. El problema es que las alas están recortadas y a la mínima brusquedad con el control irás directo a tierra. Si durante el juego tecleas GESUNDHEIT, tu nivel de salud mejorará.

Un jugador desbordado

Necesito y ansío por lo menos un año de sequía en el mercado de los videojuegos. Tantas maravillas que veo en su revista y a las que me es imposible acceder a un mismo tiempo por falta de tiempo y especialmente de dinero... Claro que habría otra salida, la jubilación anticipada, sólo que teniendo catorce años no puedo hacer nada al respecto. Suerte que todos los meses puedo echar mano a vuestra revista para disfrutar de las demos que regaláis y tener la sensación de que he jugado al juego que describís.Suerte también que muy de vez en cuando sacan algún videojuego creado por inspiración divina que, después de haberlo jugado, crees que ya puedes morir en paz. Con esta frase me refiero, cómo no, a *GTA III*. Dios mío, es la perfecta fusión entre *Max Payne* y *Driver*, lo que cualquier jugador había soñado, campar a sus anchas por una ciudad haciendo lo inimaginable dentro de un marco más o menos realista.Bueno, con esto me despido y a esperar *Mafia*, que por lo visto debe ser otro juego creado por inspiración divina. Amenizaré esta espera con la revista, por la cual os felicito.
Juan Pinilla (e-mail)

Está visto que todo va por barrios: unos se quejan se escasez y otros de excesiva abundancia. Eso sí, es evidente que nadie puede comprar entre 150 y 200 títulos anuales, así que se impone ser selectivo, tener claras cuáles son tus preferencias e informarse. En esto último, podemos ayudarte. En lo de la jubilación anticipada, nos tememos que no.



Un mar de dudas

En vista de que sois unos auténticos expertos en el tema que nos ocupa, allá van unas cuantas preguntas y sugerencias:1. Mi novia odia los videojuegos, así que ¿qué puedo hacer? Recuerdo que el primer *Monkey Island* se lo pasaron mis dos hermanas, mi hermano mayor y ¡hasta mi madre! En aquel entonces parece que el público de los videojuegos no estaba tan definido como ahora. ¿Son *Los Sims* mi única esperanza?
2. ¿Por qué no os curráis una Historia del Videojuego? La podríais editar por capítulos en la revista. Durante algún tiempo estuve tentado de hacerla, pero el trabajo que supone encontrar todo el material necesario, puf, se me hacía cuesta arriba, así que ahora os paso la pelota. Al César lo que es del César.
3. Por favor, un reportaje sobre los 25 peores videojuegos de los últimos años. Puede ser la monda, y es que en mi época de jugador inadvertido me llevé unos chascos que ya os contaré. En fin.
4. ¿Qué debo hacer si tengo algunas ideas para videojuegos que creo, en mi humilde opinión, que podrían funcionar? ¿Cómo puedo hacerlas llegar a los profesionales del sector en este país? ¿Por qué no hacéis un concurso de argumentos originales? Amigos, os habréis fijado que siempre puntuáis la originalidad como el peor aspecto de los videojuegos y el menos trabajado. Con mucha razón.
5. ¿No estáis hartos de matar preferentemente a morenitos hispanos (colombianos, puertorriqueños...) liderados por un ruso malo que además tiene el pelo teñido de blanco? Joder, que en las películas porno ya superaron lo del vecinito gordo con bigote y collar de oro...
Y ahora me voy a jugar con *Warcraft III*. Un saludo.
Xavi Zio (e-mail)

CARTA BLANCA

Otro habitual de esta sección que suele presentarse cargado de buenas razones y sentido del humor. Ahí va la batería de respuestas:
1. Tal y como lo vemos aquí, tus alternativas se reducen a cambiar de novia o cambiar de aficiones.
2. Eso sería el sueño húmedo del camarada Masnou, todo un erudito en historia de la diversión interactiva. La idea no está mal, pero le vemos menos perspectivas comerciales que a la instalación de una granja porcina en un país musulmán.
3. Interesante propuesta. La estudiaremos.
4. Pues sí, la originalidad es una especie en permanente peligro de extinción. Si te sientes capaz de hacer algo al respecto, intenta contactar con compañías de desarrollo españolas (Pyro Studios, Trilobite Graphics, Digital Legends, Virtual Toys, Katana, Koneo, Péndulo...) por el canal habitual: a través de los enlaces que encontrarás en sus páginas web. Sí, no suena muy halagüeño, pero es lo que hay.
5. Sí, la verdad es que el tema ya huele.

Precisión técnica

Compro vuestra revista desde hace más de un año y me ha sorprendido el uso que hacéis del término "clipping" refiriéndoos a los errores que provocan que veamos varios elementos en una misma posición. Hace poco que me dedico a programar juegos en mi tiempo libre y no puedo alardear de ninguno de ellos (de momento), pero, basándome en la documentación que tengo, creo que "clipping" no es el término adecuado. Concretamente, "clipping" significa definir la zona de pintado de una superficie, dejando protegida la región que queda fuera de la misma para que no se pueda pintar en ella. Esto es, que si tenemos una superficie de pintado que representa, por ejemplo, una pantalla 800 x 600, podemos establecer que el rectángulo de clipping sea el (0,0)-(800,500) y dejar la zona restante para, por ejemplo, la interfaz. Creo que el tipo de error en cuestión es debido a un mal "control de colisiones". De todos modos, no me extrañaría que en algunos casos se omitiese intencionadamente el control de colisiones debido a que en 3D puede llegar a ser muy costoso.
Ahora una consulta: ¿cuál es la aventura gráfica más lógica del mercado? Quiero decir, me canso muy rápido de las aventuras gráficas que empiezo porque casi todo se base en probar-todo-con-todo-sea-lo-que-sea, sin ningún criterio. Me gustaría saber cuál es la aventura que se puede resolver sólo explorando y pensando.
Por último, ¿podríais decirme qué compañías de desarrollo hay en Barcelona (o alrededores)?
Gracias y saludos.
Ferran Gurri (e-mail)

Gracias por tu clara y precisa disquisición técnica. En realidad creemos que pueden sumarse ambos problemas: un mal control de colisiones y un error de clipping, ya que el clipping debería hacer que cualquier parte de una imagen que quede por detrás de otra quede oculta. En cuanto a aventuras de desarrollo lógico, Masnou, experto en el tema, opina que deberías darle una oportunidad a una de aparición muy reciente: Syberia. Entre las clásicas, ¿qué opinas del último Monkey Island y de Grim Fandango?

La magia del naipe

De primeras, felicitar a vuestra revista, porque es muy buena. Segundo, yo juego bastante a *Magic: The Gathering* que es un juego de cartas que sé que está para ordenador, pero no lo encuentro. ¿Podríais decirme dónde comprar el juego o alguna página para poder descargármelo?
Juan López (e-mail)



En realidad, han existido varios juegos de Magic: The Gathering. Uno de los mejores fue el homónimo desarrollado por Microprose en 1997, del cual surgió una ampliación ese mismo año llamada Spells of the Ancients. También por esas fechas aparecieron MTG: Battle Mage y MTG: Duels of the Planeswalkers, ambos de calidad inferior. Aun así, te va a ser difícil encontrar cualquiera de ellos. En la revista de septiembre regalamos una versión on line. Si no la tienes ya, puedes descargárte desde www.wizards.com.

Contacto con tacto

Necesito contactar con algún desarrollador de juegos o con alguien para exponer la idea de un juego que creo que llegará lejos. El género es deportes y no sé con quién y cómo tengo que hacer para que alguien se interese o por lo menos me preste atención. También me gustaría conocer algún sitio donde pueda registrarlo, porque me imagino que ése será el primer paso.
Aprovecho para decir también que los servidores de Battle.net siguen yendo mal. Yo pensaba que sería hasta que Blizzard pusiera a la venta un juego tan esperado como *Warcraft III*, pero no, seguimos sin poder jugar en condiciones. Es una pena que no podamos jugar al 100 x 100. Pero bueno, qué se le va a hacer.
Sólo decir que soy muy jugón de *Diablo II* y de *Counter Strike*. Si podéis publicar mi dirección de correo, os lo agradecería: makeciyo@hotmail.com
MaKe (e-mail)

Te decimos lo mismo que a Xavi Zio. Si la idea es genial, tarde o temprano alguien te hará caso. Puedes registrarla en el Registro General de la Propiedad Intelectual, aunque el proyecto debe estar bastante bien definido para poder hacerlo, con guión literario incluido. Lo del servidor Battle.net empieza a ser ya la crónica de un desastre cotidiano.

El amigo de mi enemigo

Estoy harto de matar nazis, rusos o terroristas árabes en todos los juegos. ¿Es que acaso no hay más enemigos? ¿O que acaso se pretende inculcar a los jugadores que rusos, árabes y alemanes son enemigos para todo el mundo, cuando sólo lo son para los americanos?
Dos ejemplos: *MoH* y *RTCW*. Bueno, en estos juegos el protagonista es un supersoldado americano que, él solo, puede contra todo el ejercito de nazis. También los simuladores de aviones en que sólo existen los rusos como objetivos. Juegos como *IL-2* (en el que eres ruso o nazi) *Silent Hunter II* (eres nazi) o el futuro *Under Ash* (en el que eres palestino y luchas contra los judíos) me alegran un poco, ya que cambian las tornas y

consiste en luchar contra los aliados. Juegos como los de estrategia ya lo asumieron hace tiempo incluyendo dos campañas en sus juegos, una para cada bando, pero los de acción en primera persona no aprenderán nunca y sólo se podrá escoger a los "malos" en su modo multijugador. Espero que esta carta sirva para abrir los ojos de muchos jugadores y darse cuenta de que los enemigos de Estados Unidos no siempre tienen que ser los malos.
Camilo Galiana (e-mail)

Bueno, ellos hacen la mayoría de los juegos de este tipo, así que tampoco es tan extraño que nos hagan jugar con sus reglas. Desarrolla tú un juego sobre la heroica reconquista de Perejil y danos la oportunidad de jugarlo con y sin turbante. Te lo agradeceríamos. De todas formas nunca olvides que se trata sólo de juegos.



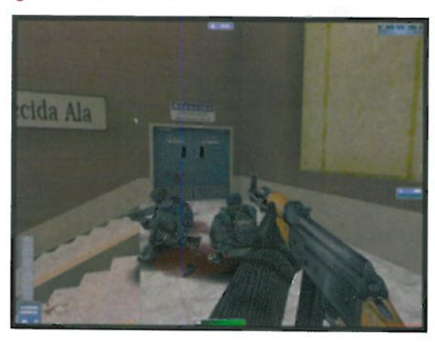
Fútbol compatible

Me encantan los juegos de fútbol, pero, que yo sepa, por desgracia no hay ninguno en condiciones en PC. Para mí, los *FIFA* no son juegos de fútbol, son simples arcades que se asemejan más a la serie *Campeones* que a un partido de fútbol real. Sin lugar a dudas, el mejor juego de fútbol que se ha programado es *Pro Evolution Soccer*. ¡Lástima que no esté en PC! Hace tiempo salió *UEFA Challenge* en PC y me gustaría que me dijerais lo siguiente: ¿Qué nota le ponéis al *UEFA Challenge* de PC? ¿Es un simulador de fútbol o un arcade? ¿Me recomendáis que lo compre o no merece la pena?
Por cierto, me han dicho que va a salir una nueva versión de *UEFA Challenge*, ¿es cierto? ¿Para cuándo?
José Carlos (e-mail)

Teniendo en cuenta que el panorama de juegos de fútbol no es como para tirar cohetes, podemos considerar que UEFA Challenge es una buena opción, aunque nos quedamos con FIFA. También es bastante arcade y en su momento le pusimos un 6,5. Sobre la nueva versión, habrá que esperar.

Operación global

¿Va a salir *Global Operations* en España? Me bajé una demo hace tiempo y me encantó, ya que es una alternativa a *CS* con muchas opciones más y la posibilidad de modificar el arma añadiendo segundo cargador, silenciador, etc. Además, hay bastantes modelos e ítems de utilidad, como granadas de gas que te marean y mascaras de gas que lo evitan.
Unai Jiménez (e-mail)
No, no va a salir. La compañía que tenía sus derechos de distribución, Electronic Arts, tomó esa decisión. El juego tenía sus virtudes, pero tampoco pienses que nos estamos perdiendo una de las cumbres del género de acción.



Aprobado general

Estoy bastante indignado con vosotros, porque publicáis juegos que tienen menos de un 5 de nota que a nadie les interesan. Otra cosa, os mandé un e-mail hace tiempo preguntándoos de dónde me puedo bajar un programa para hacer skins de armas y personajes para el *Counter Strike* y no me habéis contestado. Si tan buena revista sois, por lo menos haced caso a vuestros lectores. El lado positivo de este e-mail es que me gustó la demo del *Soldier of Fortune II*. Os pido que no saquéis juegos con menos de un 5 de nota, que me fastidia bastante.
Pablo García. Navia (Asturias)

Los dos programas que necesitas para crear skins de Counter Strike son Half-Life model viewer, que puedes descargar desde www.swissquake.ch/chumbalum-soft/hlmv, y Paint Shop Pro, que encontrarás en www.jasc.com. Sobre los juegos suspendidos, pensamos que es útil saber qué juegos no debes comprarte y por qué, pero si esa información te molesta, esperamos que no te suponga ningún trauma saltarte las páginas correspondientes.

De compras

Primero felicitaros por vuestra gran revista (Ripoll, eres muy bueno, me encanta como hacéis todos los análisis). Y ahora, tengo dos dudas:
1. ¿Me podríais decir cuales van a ser los requisitos en cuanto a hardware del *Age of Mythology*?
2. La más importante: me gustaría cambiar la tarjeta 3D, el procesador y, al cambiar de procesador, me tendría que comprar también una placa base. Quería que me recomendarais estas tres cosas con la mejor relación calidad-precio por unos 550 €.
Manuel Gil (e-mail)

1. El juego no está editado, pero los de la versión previa son un Pentium III, una tarjeta gráfica de 64 MB y 256 MB de RAM.
2. Puedes probar con un PIV a 1,8 GHz, una placa Aopen AX 45-V y una tarjeta GeForce 4 Ti 4200.



Si quieres que sirvamos de altavoz a tus puntos de vista, dudas, quejas o exabruptos, no te cortes y escribe a :

CARTA BLANCA
Game Live
C/ Mestre Nicolau, 23 - Entlo.
08021 Barcelona

o envíanos un e-mail a :
cartablanca@ixoiberica.com



MORROWIND VA A MÁS

El juego de rol de Bethesda ya tiene expansión

Bethesda Softworks no descansa, y ya está acabando una expansión para su aclamado juego de rol *The Elder Scrolls III: Morrowind*. La ampliación, titulada *Tribunal*, volverá a situarte en la región de Morrowind pero con numerosos extras y una aventura completamente nueva.
Un cruel rey ha ocupado el trono de *Morrowind* y toda la región parece abocada al caos. Acosado por unos implacables asesinos, deberás emprender un viaje que te conducirá a la capital, Mournhold, y a la ciudad mecánica de Sotha Sil. En tu periplo, te toparás con nuevos enemigos y personajes, como los trasgos o los misteriosos fabricants. Además, podrás hallar nuevas armas y armaduras que te serán de gran ayuda en tu épico viaje.
Otro aspecto que añadirá *Tribunal* será un mapa modificable en el que podrás añadir anotaciones para que lo tengas todo bien claro. El diario de tu personaje relatará con mayor precisión tus aventuras para que luego puedas contárselo todo a tus nietos sin perder detalle.



Morrowind ha dejado muy buen sabor de boca en nuestra redacción.



DOS POLICIAS BESTIALES

Vuelven Sam & Max

Después de sorprender a propios y extraños con el anuncio de *Full Throttle 2*, ahora LucasArts vuelve a sacarse otro conejo de la chistera. Más concretamente, un conejo y un perro. Los alocados detectives Sam y Max han decidido regresar a los compatibles para 2004, y como viene siendo norma Lucas Arts se ha mordido la lengua a la hora de proporcionar detalles sobre esta secuela. De momento, se sabe que la dirección del proyecto recaerá en Michael Stemmle, quien ya codirigió el juego original.
Esta aventura gráfica, que a estas alturas ya se ha situado a nivel de clásico, se basa en los cómics de *Sam & Max Freelance Police* creados por Steve Purcell y retrata las aventuras y desventuras de un conejo hiperactivo y un perro bonachón.



Así eran Sam y Max allá por 1993. Desconocemos si les habrán hecho la cirugía.

DE JEFE A MATÓN

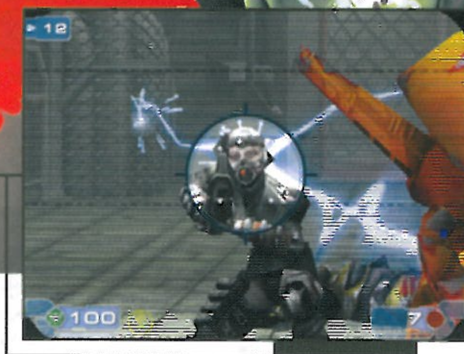
Underworld, de juego de estrategia a juego de acción

Que el crimen sí compensa ya lo sabíamos desde que vimos que Paco Martínez Soria se ganaba la vida con las películas, pero sorprende encontrar dicha afirmación en un videojuego. *Underworld: The Crime Does Pay* promete una curiosa mezcla entre estrategia y acción en primera persona. Al mando de una organización criminal que lucha por el control de la ciudad, deberás ordenar operaciones de escarmiento, chantaje o extorsión contra los jefes del hampa rivales mediante un mapa global. Y si quieres, en cualquier momento puedes entrar en la piel de uno de tus esbirros y liarte a tiros con quien convenga desde una perspectiva en primera persona. Eso sí, si lo prefieres, puedes dejar la resolución de los eventos en manos del ordenador. *Underworld* es el primer título desarrollado por Phoenix Entertainment, una compañía de reciente fundación.



Unreal® Tournament 2003

DEPORTE DE COMBATE AL ROJO VIVO

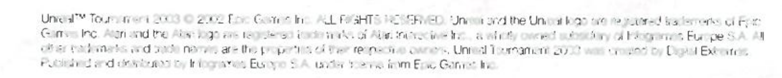


















¿Qué es La Cosa?

☐ Un extraño alienígena ☐ Un clan mafioso ☐ Un arma de destrucción masiva

NOMBRE: ....

DOMICILIO: ....

POBLACIÓN: .... C.P.: ....

PROVINCIA: .... TELÉFONO: ....

Rellena este cupón en mayúsculas y envíalo a:

GAME LIVE
IXO PUBLISHING IBÉRICA
C/ MESTRE NICOLAU, 23 – ENTLO.
08021 BARCELONA

BASES DEL CONCURSO

- Para concursar, la carta con el cupón de respuesta deberá recibirse en las oficinas de IXO Publishing Ibérica antes del 5 de noviembre e indicar "Concurso The Thing" en una esquina del sobre.
- El sorteo se celebrará el 5 de noviembre. Puedes consultar los nombres de los ganadores en la sección de noticias Game Live de www.hastajuego.com a partir del 10 de noviembre o en el número de diciembre de la revista.
- Sólo optarán al premio las cartas con la respuesta correcta.
- El premio no es canjeable por dinero.
- La participación en este concurso implica la aceptación de todas sus bases.

EL ÚLTIMO COMANDO

Comandos III puede ser el último de su especie

Siguen goteando capturas y detalles acerca del nuevo *Commandos*. Al parecer, gran parte de la acción de *Commandos III* transcurrirá en el gélido y ruinoso Stalingrado, aunque también habrá visitas guiadas por Normandía y Berlín.

El equipo de desarrollo, encabezado por Ignacio Pérez y César Valencia, lleva ya más de un año trabajando en esta secuela, que está previsto que aparezca en verano de 2003. Entre las mejoras que aportará, destaca la inclusión de un modo deathmatch multijugador, así como una IA remozada. Además, *Commandos III* empleará una versión mejorada del motor gráfico y sus desarrolladores también aseguran que se ha optado por una línea más argumental, con un mayor peso de la trama. También ha trascendido que esta vez habrá menos personajes que en anteriores entregas y ninguno de ellos nuevo, aunque los que queden serán algo más poderosos y dispondrán de más armamento. Con todas estas mejoras anunciadas, no es de extrañar que el equipo de Pyro asegure que *Commandos III* "se convertirá en el juego más ambicioso de la saga". Ignacio Pérez aseguraba en una entrevista reciente que "éste será el último *Commandos* de este tipo". Y añadía que "en el futuro aparecerá otro *Commandos*, pero será un juego completamente distinto".





El apartado gráfico de Commandos sigue a la altura de lo esperado.

QUE NO PARE LA GUERRA

La secuela de Warrior Kings ya está a punto



En *Warrior Kings: Battles* seguirán abundando los bichos con malas pulgas.

Warrior Kings vuelve a la carga con *Warrior Kings: Battles*. Desarrollado por los mismos chicos de Black Cactus, quienes ya se encargaron de la primera parte, esta continuación del juego de estrategia 3D te situará 100 años después de los acontecimientos ocurridos en el juego anterior. Tras la muerte del general Artos, Orbis ha vuelto a dividirse y tendrás que reunificar de nuevo las 22 provincias y hacerte con el control de Telemagna. Como no podía ser de otro modo, esta secuela incorporará nuevas unidades, como un archidruida capaz de invocar elementales, aunque los principales cambios se han dirigido hacia la IA.

REVISITANDO VIETNAM

Nuevas ampliaciones para CFS2





Cuando *Combat Flight Simulator 3* está casi a punto, los chicos de Just Flight llegan con una nueva hornada de ampliaciones para su predecesor. Quizás la más llamativa es *Vietnam Air War*, en ella podrás pilotar desde los famosos Phantom a los MiG, o incluso encaramarte a un helicóptero Huey para rociar de plomo a todo esos amarillos comunistas. *Vietnam Air War* se estructurará en tres campañas con un total de 30 misiones. El resto de expansiones son *Mosquito Squadron*, *MiG vs Sabre* o *Mustang vs Fw 190*.

GUERRA EN BLANCO Y NEGRO

Más detalles sobre Black & White 2

Ya hacía tiempo que se sabía que la secuela de uno de los juegos más innovadores de los últimos años estaba en marcha, pero la verdad es que la gente de Lionhead no había soltado prenda sobre por dónde iban a ir los tiros.

La gran novedad de esta entrega va a ser que los aldeanos se enfrascarán en combates. Los dioses vuelven a estar allí, pero esta vez se han encontrado con que, después de regresar a estas plácidas tierras, los habitantes están inmersos en varias luchas tribales. Así que, en vez de elegir directamente entre el Bien y el Mal, tendrás que optar por calmar los ánimos o echar más leña al fuego. Evidentemente, donde hay guerras hay armas, y por ello los desarrolladores han decidido introducir el metal como producto en el mundo de *Black & White*. Y no sólo eso, sino que, si quieres proteger a tus aldeanos, podrás levantar empalizadas o construir murallas para evitar el asalto de las hordas enemigas. Por si fuera poco, se está aumentando enormemente la cantidad de gente que pululará por el juego, por lo que las batallas no serán cosa de cuatro amigos.

Sin embargo, tampoco te vayas a pensar que el juego de Molyneux se ha convertido en una título de estrategia en tiempo real. Ni mucho menos. Tu papel como deidad se limitará a designar una nueva unidad que vendrá a ser como un jefe de batallón y que se encargará de reclutar a campesinos que lo den todo por la patria. También podrás hacerle sugerencias sobre las zonas que prefieres atacar, pero el desarrollo de las batallas no estará en tus manos.

Otras que no podía faltar en la secuela eran las mascotas. Esas bestias gigantescas volverán a convertirse en instrumento indispensable de tu poder, pudiendo difundir la paz o sembrar la guerra a tu antojo. Además, también habrá nuevos milagros y una estructura un poco más rígida, algo que muchos de los detractores del título original echaron en falta. De todas formas, como todavía falta bastante para que la nueva promesa de Molyneux vea la luz, habrá que ir haciendo boca con estas imágenes.

El nuevo *Black & White* se encamina hacia un mundo más beligerante.

A este tigre le han salido unos aldeanos rebotones.

DEMASIADO TARDE CORLEONE

Más detalles sobre Black & White 2

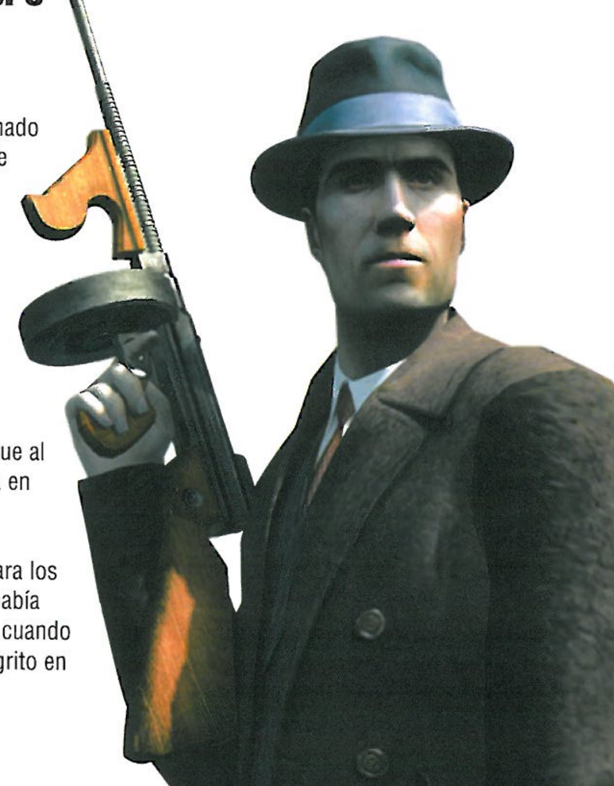
La Comisión Antimafia del parlamento italiano se ha tomado muy en serio su trabajo. Si de ellos dependiera, *Mafia* no habría llegado a las tiendas.

Por lo visto, la Comisión se disgustó particularmente porque considera que el juego premia las matanzas indiscriminadas con metralleta en ristre y que al mismo tiempo se basa en una imagen muy estereotipada de los italianos. Por suerte para los giocatori, el juego ya había sido distribuido para cuando la Comisión puso el grito en el cielo.

¿*Mafia* prohibido? ¡Dónde iremos a parar!



Con lo educativo que es *Mafia*... Mira como este hombre carga con la barra de pan de la abuelita.





SE AVECINA TORMENTA

La expansión de Heroes IV tendrá multijugador


Otra criatura que aparecerá es la gargantúa, que tiene la desagradable costumbre de arrojar pedruscos.

The Gathering Storm es el nombre que recibirá la esperada expansión de *Heroes of Might and Magic IV* que, como es menester, añadirá varias golosinas a esta clásica saga de la estrategia por turnos. Sin duda, lo más destacable van a ser las seis campañas, que aportarán una veintena de mapas nuevos así como una apasionante historia unida por un nexo común.
El argumento girará alrededor de cinco héroes que parten por separado para encontrar unos poderosos objetos mágicos con los que derrotar a un hechicero. Por lo visto, el hechicero en cuestión, que atiende por el nombre de Hexis, está a punto de lograr el poder absoluto, pero, al alterar el equilibrio natural de las cosas, está sembrando el caos por todo el planeta, creando diabólicas criaturas y deformando el entorno por completo.
The Gathering Storm contará también con cuatro criaturas fantásticas nuevas y 16 artefactos, por no hablar de los nuevos héroes que serán los protagonistas de la historia. Para rematar el lote, este *Gathering Storm* incluirá la actualización 2.0, que aporta el esperado modo multijugador a la cuarta entrega.

La hechicera maligna es una de las criaturas que se incorporarán en esta expansión.

A LA TERCERA...

Los gusanos tridimensionales verán la luz

Worms 3, un proyecto largamente anunciado y que parecía abocado al fracaso tras los problemas de distribución con que topó, ha vuelto a la vida después que Team 17 anunciara un acuerdo con Activision. Como sabrás, esta entrega supone el salto definitivo de la serie a las 3D, aunque los creadores aseguran que la jugabilidad no ha cambiado para nada. De hecho, el entorno será totalmente deformable (y destruible). Podrán abrirse agujeros, cavar túneles o perforar boquetes a diestro y siniestro. Otro aspecto que destaca es la incorporación de condiciones climatológicas como la lluvia o la nieve, que pueden afectar enormemente a la forma en que estos anélidos se liquidan entre sí.


¡Mueran las 2D! ¡Viva la tridimensionalidad!



ELLOS DAN EL GOLPE

Final Score apuesta por una vida criminal

Cada vez son más los juegos que buscan situarnos en el Lado Oscuro. Esta vez es *Final Score*, desarrollado por Sunstorm Interactive, que propone situarte en la piel de un criminal que no se cansa de dar golpes. Las misiones transcurrirán, pues, teniendo que realizar un atraco, un asalto a un furgón o un robo a una joyería. Para ello, podrás ir reclutando a varios criminales con especialidades específicas y además podrás equipar a los personajes con armas y cachivaches varios. En resumen, otro juego de acción táctica con la particularidad de que aquí lo que cuenta es la pasta y no el patriotismo.

NO CREAS **NADA** TEME A **TODO**



(LA COSA)

¡LA PARANOIA ES TU ÚNICA ESPERANZA!









- OPERA COMO UN EQUIPO O MUERE
- UN ENEMIGO IMPLACABLE CON UNA INTELIGENCIA DESPIADADA

- LA NUEVA Y ÚNICA INTERFAZ CONFIANZA/MIEDO ES UNA DE TUS MEJORES ARMAS

- LA SUPERVIVENCIA DEPENDE A PARTES IGUALES DE LAS ARMAS Y TU PSICOLOGÍA

"Es un juego intenso de acción y terror. Es fiel a mi película de 1982... ¡tienes que jugar, sentirás verdadero miedo!"

John Carpenter







PlayStation 2 XBOX







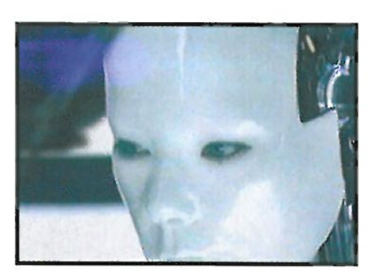
www.thethinggames.com

VIVENDI UNIVERSAL GAMES - Ntra. Sra. de Valverde, 23 - 28034 Madrid, España - Tel: 91 735 55 02 - Fax: 91 735 27 30 - www.vup-interactive.es

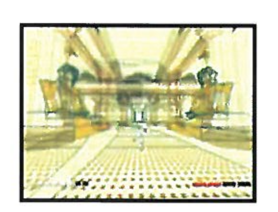


ART FUTURA SE SUBE AL EURO

La feria convoca un concurso de diseño amateur



Si eres un programador amateur al viejo estilo, de los que tienen el disco duro repleto de delicias interactivas creadas en noches de inspiración en un sórdido desván, hay un premio de 6.000 € esperándote ahí fuera. En concreto, podrás ganarlo si participas en el concurso de programación no comercial que organizan PlayStation y Art Futura. Puedes encontrar las bases del concurso en



www.artfutura.com, pero de momento bastará con que sepas que se admiten proyectos para cualquier plataforma. Basta con que hayan sido desarrollados por libre, ya sea en solitario o en equipo y por aficionados o profesionales. El nombre del juego ganador se hará público durante la decimotercera edición de la feria Art Futura (Barcelona, 31 de octubre a 3 de noviembre). Ojo, que el plazo máximo de recepción de proyectos se cierra el próximo 15 de octubre, así que programa rápido y vete haciéndole un hueco en tu bolsillo a todo ese dinero.

AL ESTE DEL EDEN

Chaser lleva la acción a Eslovaquia

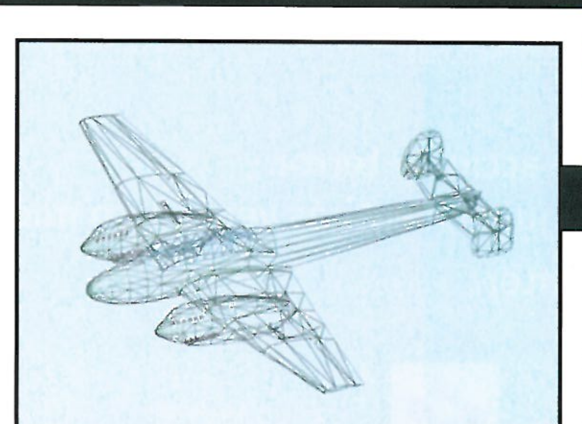
De los eslovacos sabíamos que son poca gente, que muchos de ellos se dedican a la agricultura y que se separaron de la República Checa hace cosa de una década. Ahora sabemos también que tienen una potente compañía de software (Cauldron) que acaba de presentar el trailer y nuevas imágenes de un juego de acción futurista titulado *Chaser* que te presentamos en el número de marzo. En él, empezarás por huir a punta de láser de una estación espacial. Después, recorrerás las calles de un infierno suburbano controlado por mafias mutantes. Y para postre, visitarás Siberia y Marte en sendos viajes relámpago. Los desarrolladores trabajan también en el diseño de un complejo sistema físico que permitirá modificaciones del terreno y desprendimientos de tierra. Y tampoco renuncian a sacudir un poco el adocenado panorama de la partida on line con originales modos misión que los jugadores podrán modificar a voluntad con el correspondiente editor de niveles.



Los checos se acercan a primera división del software internacional.

VUELO AMPLIADO

Sangre nueva para tu Sturmovik



Modelo poligonal de un futuro avión de combate.

Si tu copia de *IL-2 Sturmovik* empieza a quedársete corta, ya puedes descargar gratis 16 nuevas misiones y cuatro aparatos adicionales de la página on line del juego (www.il2sturmovik.com). Los nuevos aviones que vas a poder pilotar son un bombardero Stuka, el Yak-9, el Yak-19 y el Bf-109-E-7/NZ. Con ellos, el número de aparatos al alcance de tu teclado se eleva a 17. La próxima novedad que podrás descargar de la web oficial será la versión 1.2 del juego. Las previsiones apuntan a que estará disponible a mediados de octubre.



¿Cómo se llaman los guerreros inmortales que protagonizan el juego?

☐ Los ahriman ☐ Los kohan ☐ Los battle

NOMBRE: ....

DOMICILIO: ....

POBLACIÓN: .... C.P.: ....

PROVINCIA: .... TELÉFONO: ....

Rellena este cupón en mayúsculas y envíalo a:

GAME LIVE
IXO PUBLISHING IBÉRICA
C/ MESTRE NICOLAU, 23 – ENTLO.
08021 BARCELONA

BASES DEL CONCURSO

- Para concursar, la carta con el cupón de respuesta deberá recibirse en las oficinas de IXO Publishing Ibérica antes del 5 de noviembre e indicar “Concurso Kohan: Battle of Ahriman” en una esquina del sobre.
- El sorteo se celebrará el 5 de noviembre. Puedes consultar los nombres de los ganadores en la sección de noticias Game Live de www.hastajuego.com a partir del 10 de noviembre o en el número de diciembre de la revista.
- Sólo optarán al premio las cartas con la respuesta correcta.
- El premio no es canjeable por dinero.
- La participación en este concurso implica la aceptación de todas sus bases.

TRUENO INSULAR

Anunciada otra expansión de Ghost Recon

Ufi Soft acaba de anunciar que el juego de acción táctica *Ghost Recon* tendrá muy pronto una nueva ampliación. *Island Thunder*, que así va a llamarse, añadirá al juego madre una nueva campaña individual de ocho misiones. La gran novedad es que esta vez visitaremos Cuba y no alguna ignota república ex soviética.
La acción se desarrollará en pleno año 2009, tras la muerte de Fidel Castro. Veremos cómo las primeras elecciones libres en muchos años están siendo saboteadas por un poderoso traficante de drogas al que vamos a tener que enfrentarnos al mando de nuestra cualificadísima unidad fantasma. Los Ghost Recon alternarán métodos expeditivos con algo de bien dosificado sigilo para liquidar al ejército mercenario del traficante y asegurar que las elecciones se llevan a cabo sin mayor incidente. Por supuesto, la ONU estará al corriente y nos ofrecerá todo su apoyo.
La expansión también aportará novedades para la partida multijugador. En concreto, disfrutaremos de 12 nuevas armas (incluidos el rifle M4 SOCOM y el lanzagranadas automático MM-1) y dos nuevos modos de juego on line y en red local aún por definir. Ubi Soft ha hecho público también un puñado de espectaculares imágenes del juego y aún no se decide a avanzar ninguna previsión sobre la fecha de lanzamiento.

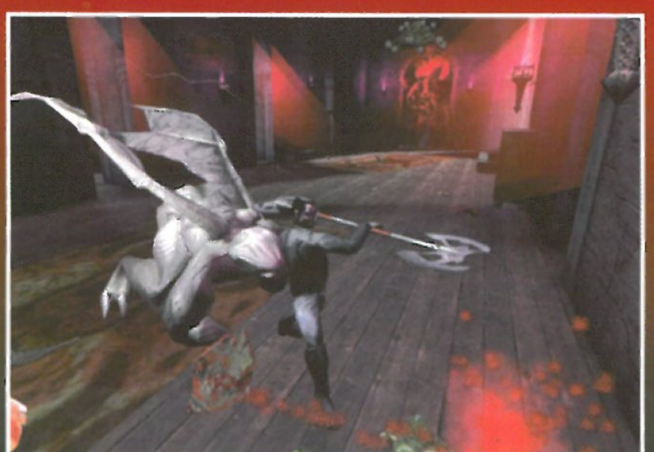


Las palmeras sustituyen esta vez a la nieve y la arena.



PESADILLA TRANSILVANA

Vampire Hunter traerá murciélagos a tu pc



Spellbound se dará a la caza del vampiro.



La compañía alemana Spellbound, conocida por títulos como *Desperados* o *Robin Hood: The Legend of Sherwood*, acaba de anunciar *Vampire Hunter*, una aventura de terror aún en fase inicial de desarrollo. Al parecer, el juego recurrirá a la perspectiva isométrica habitual en los juegos de esta compañía.
Spellbound ha confirmado que el título mezclará elementos de rol con algo de acción táctica. En la piel de un sacerdote, un antiguo soldado, un periodista, un doctor, un detective privado o una actriz, viajarás a la Transilvania de finales de 1890. Una vez allí, te entregarás con fruición a la caza y captura de vampiros y demás criaturas de la noche. Aunque no han trascendido más detalles, todo apunta a que el juego se basará en cierta medida en la célebre novela *Drácula*, de Bram Stoker. Falta por saber si esta nueva revisitación virtual del clásico por excelencia del terror al viejo estilo tendrá un sistema de juego original o volverá a apostar por la eficaz aunque demasiado explotada fórmula de *Commandos*. Lo que sí parece garantizado es que la plaga de terror y ambientaciones siniestras que asola nuestros PC en los últimos meses no tiene visos de mitigar.

TIEMPO DE LEYENDA

Legends presenta el proyecto War Time





Málaga acaba de situarse en el mapa internacional del desarrollo de juegos gracias a Legends Studios. Se trata de una compañía joven, aunque la integran profesionales de dilatada experiencia. Tras dos años de trabajo silencioso, han presentado su primer proyecto, *War Time*, un juego de estrategia en tiempo real y tres dimensiones ambientado en los frentes de la Segunda Guerra Mundial. En él, podrás elegir entre cuatro de las naciones beligerantes: Alemania, Estados Unidos, URSS y Gran Bretaña. Las misiones que integrarán la campaña individual van a estar directamente inspiradas en acciones reales de la guerra del 39. Se pretende una reconstrucción del conflicto a gran escala, con muchas unidades en liza y combates por tierra, mar y aire. Según los desarrolladores, el esfuerzo principal se está centrando en conseguir una detallada reproducción de las hasta 80 unidades diferentes en liza y asegurar que el equilibrio entre ellas sea perfecto. El juego incluirá también condiciones atmosféricas que influirán en el desarrollo de las acciones y un modo multijugador con opciones cooperativas aún por precisar. Será cuestión de seguir de cerca este ambicioso proyecto.

EXPEDIENTE XENUS

Primeras imágenes de un misterioso juego de rol



Desde luego, en Deep Shadows sí que saben cómo mantener un secreto. Al menos han conseguido despertar nuestro interés con el truco más viejo del mundo: haciendo públicas unas cuantas imágenes de su próximo juego, *Xenus*... y no diciendo casi nada más. Bueno, sí, sabemos que va a ser un juego de rol "activo" en 3D, tal vez en la línea de *Deus Ex* y derivados, y que estrena motor de desarrollo propio, el llamado Vital Engine 2. Vistas las imágenes y sabiendo que viene de los creadores de *Codename: Outbreak*, merece un voto de confianza.



De esto es capaz el nuevo motor Vital Engine.

COLIN EN LA RED

Visita on line el Focus de Colin McRae

Sigue el culebrón *Colin McRae 3*. Aunque la versión PC del juego no va a editarse hasta el año que viene, la última noticia es que ya puedes darte el gustazo de visitar on line el flamante Ford Focus RS WRC 02 de *McRae*. Basta con que visites el apartado que la web de Codemasters dedica al juego (www.codemasters.com/colinmcrae3). En él encontrarás (además de mucha información sobre el que se perfila como futuro rey de los juegos de rallies) un visor que permite ver el modelo 3D de este coche y otros siete más que estarán presentes en el juego. Puedes hacer que la cámara se acerque, se aleje o gire a su alrededor para así verlos con todo detalle. No es que sea para tirar cohetes, pero no sufras, pronto podrás conducirlo.



El parque de asistencia de *Colin McRae 3*.

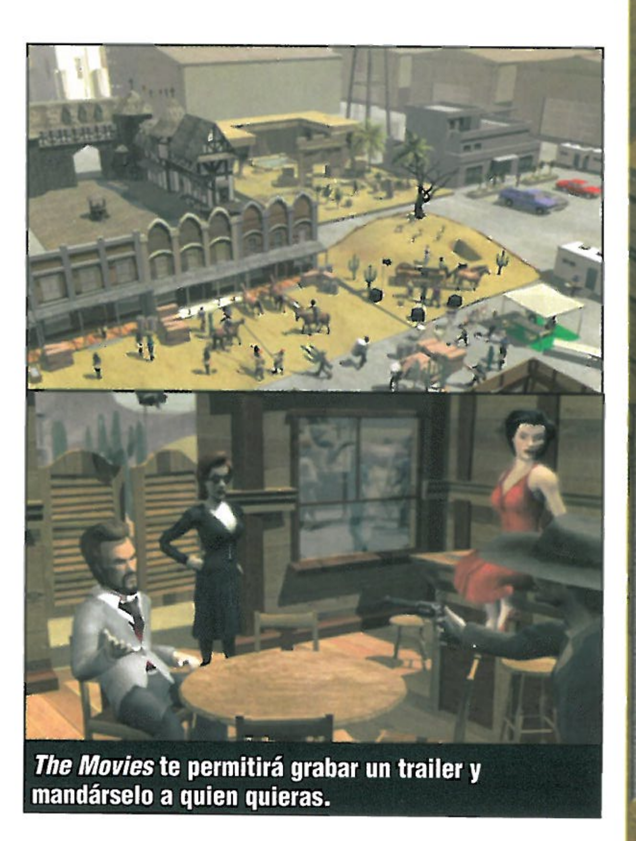
PEDRO EL GRANDE

Los nuevos proyectos de Peter Molyneux

No todo en Lionhead es *Black & White*. A pesar de que los estudios de Peter Molyneux están muy centrados en la secuela del simulador divino, también hay otros proyectos en marcha. El que sin duda se lleva la palma es *Dimitri*, al que el propio Molyneux asegura estar dedicando todos sus esfuerzos.

Los vagos detalles que han trascendido hablan de un pequeño pueblo y de unos personajes cuya inteligencia artificial se apartará de lo visto hasta ahora. Al parecer, más que determinar unos comportamientos, se buscará establecer un conjunto de reglas sociales que marque lo que es o no es apropiado hacer en cada caso. Según declaraciones de Richard Evans, experto en IA de Lionhead, "por muchas personas que coloques en un mundo virtual, sigues teniendo la sensación de que está vacío porque no existe ningún entorno social que lo enriquezca". Por ello, la intención del Sr. Evans es ahora dotar la IA de la capacidad para entender un conjunto de normas sociales. Está por ver todavía si algo así podrá transformarse en materia jugable.

Otro juego que sí está a punto de salir del horno Molyneux es *The Movies*, que te ofrecerá la posibilidad de dirigir unos estudios de cine desde los años 20 hasta la actualidad. El título irá en la línea de otros juegos temáticos de gestión. En él, podrás dar ciertas indicaciones acerca de cómo quieres que sea la película, alterando los niveles de realismo o violencia. Cada película finalizada tendrá su trailer, que podrás mandar por Internet a cualquiera de tus amigos.



The Movies **te permitirá grabar un trailer y mandárselo a quien quieras.**



KITT, TE NECESITO

Michael Knight vuelve a subirse al coche fantástico



No sufras: KITT pronto volverá a patrullar las calles.



Dispondrás de turbopropulsores y otras delicias tecnológicas.

Tal vez fuese una de las series más impresentables y casposas de los 80, pero la perspectiva que da la distancia hace que muchos recordemos *El coche fantástico* incluso con algo de cariño. En Davilex Software no se olvidan del intrépido Michael Knight (David Hasselhoff en la serie) y su compañero KITT, el automóvil inteligente. Con *Knight Rider*, juego de acción y conducción extrema, van a tributarle un rendido homenaje a este par de paladines de la ley y el orden. Lo sorprendente es que no asumirás el papel de Michael, sino el de KITT. Además de beber gasolina y fumar TNT, vas a tener el gustazo de utilizar la más sofisticada tecnología anticrimen. La estructura molecular del auto hará que sea casi invulnerable, y dispondrás de turbopropulsores, un modo scan aplicable a edificios y vehículos ajenos, un modo de persecución inteligente que permitirá superar los 300 kilómetros por hora sin perder de vista tu objetivo y hasta la opción de esquiar lateralmente sobre dos de las ruedas.

El juego constará de alrededor de 10 largas misiones situadas en 15 escenarios distintos y te dará la oportunidad de enfrentarte al temible KARR, hermano gemelo de KITT que ha optado por el lado oscuro. *Knight Rider* aparcará pronto en las tiendas, tal vez antes de diciembre.

SUERTE Y CARISMA

Lionheart recuperará la fórmula de juego de Fallout

El próximo proyecto de Black Isle, *Lionheart*, va a ser un juego de rol ambientado en una versión alternativa de la Europa medieval. Tras la tercera cruzada, la magia irrumpirá con fuerza, y el mundo empezará a poblarse de monstruos y extrañas razas semihumanas. Argumento al margen, la característica de este juego que más llama la atención es que Black Isle va a recuperar la mecánica que tan buenos resultados dio en *Fallout* hace años. Ésta consiste en dotar a tu personaje de una serie de atributos, cuatro de ellos físicos (fuerza, percepción, resistencia y agilidad) uno "intelectual" (inteligencia) y dos de carácter (carisma y suerte). Estos dos últimos jugaban un importante papel en el viejo *Fallout* (los personajes carismáticos conseguían con frecuencia que otros personajes se jugasen el bigote por ellos y los afortunados superaban algunas situaciones desesperadas por puro azar) y también tendrán su peso en *Lionheart*.

Este original y eficaz sistema de construcción y evolución del personaje será complementado por todo un arsenal de conjuros, sobre todo si eliges formar parte de una de las tres razas semihumanas que participarán en el juego junto a los humanos de pura cepa. Los combates se desarrollarán en tiempo real, no por turnos, como en *Fallout*, y en ellos podrás combinar magia, armas convencionales y tecnología de destrucción a gran escala.



Sólo la magia aportará algo de luz a esta Europa tenebrosa.



PESTE NEGRA

Inquisition te paseará por un París enfermo



Si estás ávido de acción y aventura medieval, Wannadoo se dispone a saciar tu sed con *Inquisition*. El juego va a proponerte un salto atrás de 650 años. Destino: París, 1348, el año de la peste negra. Tu personaje, Matthew, será un joven ladrón en busca del tesoro de la Orden del Temple. En su aventura, deberá enfrentarse a los malvados inquisidores que dieron muerte al último caballero templario. Se trata de uno de esos títulos de jugabilidad mixta, así que puedes contar con que combine acción 3D en tiempo real con fases de exploración y puzzles e incluso algo de infiltración y sigilo de alto nivel. La aventura irá complicándose y ganando en dificultad a medida que se suceden los siete niveles de que va a constar y recorres las 15 cuidadosas recreaciones de escenarios reales en que se está trabajando.



Visitarás las celdas de la santísima Inquisición.

TODO POR AMÉRICA

Con *American Conquest* te apoderarás de todo un continente

La conquista de todo un continente en 30 misiones. Eso es lo que va a proponerte *American Conquest*, el juego de estrategia en tiempo real de GSC Gameworld. La acción arrancará en 1492, con el primer viaje de Colón, y acabará en 1813. En esos más de 300 años, podrás participar en cuatro largas campañas, seis simulaciones de batallas históricas y hasta 12 misiones independientes. Los desarrolladores prometen hasta 16.000 unidades de más de cien tipos diferentes y la posibilidad de guerrear al mando de doce naciones o tribus distintas, desde los colonos europeos (franceses, españoles, ingleses, etc.) a indígenas como los iroqueses, los mayas o los sioux.



A LA CARRERA

COLISIONES EN JAPÓN

Genki trabaja en *Phantom Crash*, un juego de acción frenética en el que se enfrentarán escuadrones motorizados con armamento tecnológico. La acción se situará en las ruinas del viejo Tokio, completamente abandonado en el futuro no lejano (año 2031) que sirve de marco al juego.

ORO NEGRO

Rebelmind tiene entre manos un juego de estrategia táctica y ambientación medieval. Va a titularse *A Fisful of Gold*, y en él jugarás en el papel de un mercenario que sirve a uno de los pretendientes a la corona de un reino sumido en el caos tras la muerte de su legítimo soberano.



MAGIA POTAGIA

Una compañía catalana, Barcelona Multimedia, se ha propuesto revitalizar el género de aventuras gráficas infantiles. El primer juego de su nueva línea va a ser *Merlín*, creación de la compañía Zenit Media. El juego utilizará un sistema de navegación dinámica de 360º y estará basado en las aventuras del célebre hechicero del título.

CAMBIO DE TERCIO

Core va a desintoxicarse de tanta Lara Croft y tanto *Tomb Raider* trabajando en un proyecto completamente distinto: una nueva entrega (la tercera) de la serie *Fighting Force*. Se espera que sea un juego de lucha algo más evolucionado que sus predecesores y que se edite en PC y varias consolas de nueva generación.



NUEVO NOMBRE

Kohan: Ahriman's Gift, juego de estrategia fantástica del que te hemos venido informando puntualmente en esta revista, cambia de nombre y de distribuidor. El juego que encontrarás en las tiendas va a llamarse *Kohan: Battles of Ahriman*, y será Virgin quien lo distribuya en nuestro país.



MÁS VALE TARDE...

Masters of Orion III se retrasa. Esperábamos que lo editasen antes del final del otoño, pero ahora parece que no podremos contar con él hasta el próximo año. Entonces veremos qué puede dar de sí la tercera entrega del célebre juego de estrategia espacial.



NO HAY STARCRAFT QUE VALGA

Decepción. Se esperaba que Blizzard aprovechase el Tokio Game Show de este año para presentar de una vez por todas *Starcraft 2*, pero no ha sido así. Su próximo juego no va a ser de estrategia, sino acción táctica. Peor aún: se titulará *StarCraft: Ghost* y en principio va a desarrollarse en exclusiva para consolas de nueva generación.



TIRO LIMPIO

IncaGold se apunta a la moda de los juegos de acción inteligente con *Sniper*, un juego ambientado en los años 80 y en el que te tocará hacer de francotirador eficaz y sin escrúpulos. Se sabe también que el juego utilizará el reputado motor LithTech 3D.



DISEÑO PROFESIONAL

RollerCoaster Tycoon 2 incluirá atracciones reales





Habrá parques reales junto a tus propios diseños.



Nuevas noticias sobre el simulador de parques temáticos que está desarrollando Chris Sawyer. Infogrames, empresa que editará el juego, ha llegado a un acuerdo de cooperación con uno de los parques de atracciones más famosos del mundo, Six Flaggs. Como consecuencia de ello, el simulador incluirá seis atracciones reales, las que mayor éxito tienen ente los visitantes del parque norteamericano. Esto dará un atractivo adicional a este juego de diseño y gestión de parques de atracciones cuya primera entrega ha vendido cerca de 4 millones de copias. *RollerCoaster Tycoon 2* se editará en Estados Unidos a mediados de octubre y aún no está confirmada su fecha de aparición en España.

ATASCO NAVIDEÑO

SimCity 4 se retrasa hasta principios de 2003





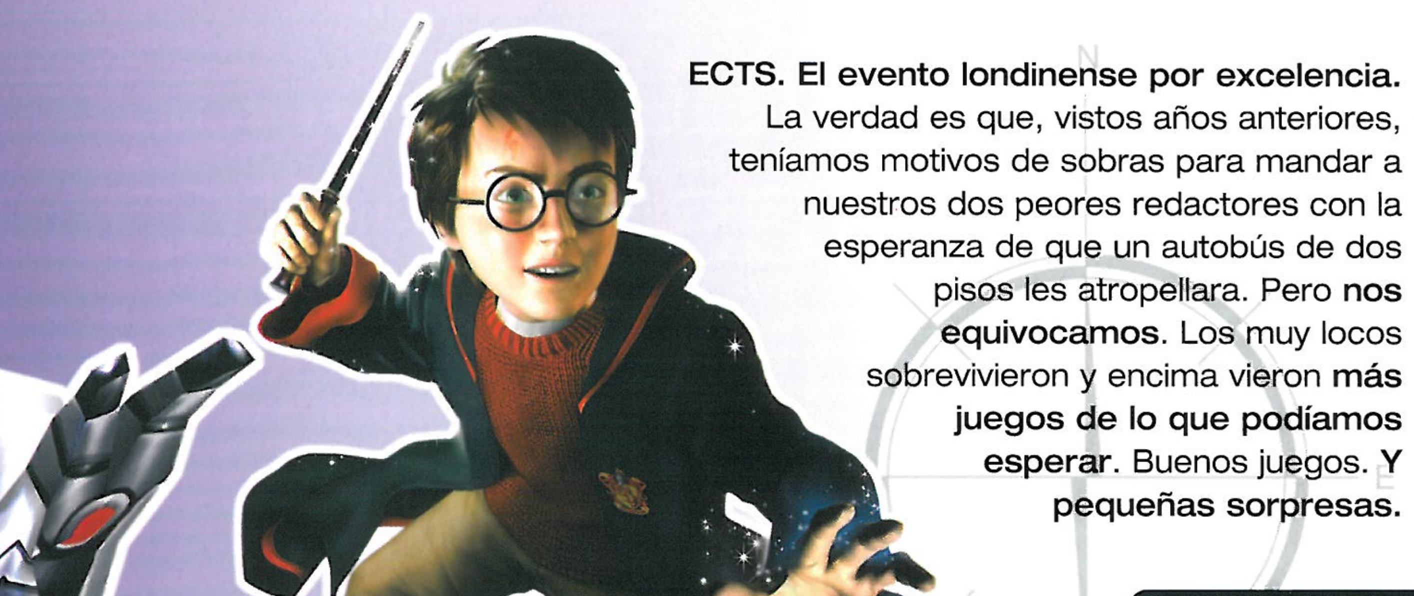
Si una ciudad sim arde, algo tuyo arde.



El nuevo modelado de terrenos impresiona.

Electronic Arts no quiere saturar el mercado de productos Sims La inminente publicación de *Los Sims Animales a Raudales* y *Sims Online* ha motivado que se retrase la salida al mercado de *SimCity 4* y *Los Sims* para PS2. Eso evitará una acumulación excesiva de juegos de esta franquicia en casi todas partes menos en España, ya que aquí *Sims Online* también va a retrasarse dado que se está traduciendo. Mientras, Electronic Arts asegura que la espera no será en vano y que harán lo posible para acabar de pulir al máximo los juegos que se retrasen por razones de marketing.





ECTS. El evento londinense por excelencia. La verdad es que, vistos años anteriores, teníamos motivos de sobras para mandar a nuestros dos peores redactores con la esperanza de que un autobús de dos pisos les atropellara. Pero **nos equivocamos**. Los muy locos sobrevivieron y encima vieron **más juegos de lo que podíamos esperar**. Buenos juegos. **Y pequeñas sorpresas.**

Por O. Garcia y S. Sánchez

EFECTO ECTS

Londres, capital europea del videojuego



Lejos quedan aquellos días en los que la European Computer Trade Show celebraba dos encuentros al año y era punto obligado de referencia en el mundo de los videojuegos. De un tiempo a esta parte, su hermana mayor, la omnívora E3, ha ido devorando lanzamientos, novedades y anuncios trascendentes del mundo de la diversión electrónica. Casi se puede decir que ha reducido a su pariente europeo al papel de triste comparsa.

De todas formas, no todo está perdido. A pesar de la aparatosa debacle del año pasado, que hacía presagiar lo peor, el fénix europeo ha vuelto a alzar sus plumas sobre Londres para revolotear un año más. Bien es cierto que la ECTS no es sólo la ECTS. Gran parte de su éxito depende cada vez más no de la feria en sí, sino de todos los eventos paralelos que las grandes compañías articulan a su alrededor.

Las compañías aprovechan la riada de periodistas que acude a la exhibición oficial para hacer presentaciones y mostrar productos sin que les cueste ni un céntimo en cuanto a viajes y alojamiento. Al mismo tiempo, muchos de estos periodistas acuden a la feria a sabiendas de que los acontecimientos paralelos aportarán algo más de chicha al asunto.

Entre estos actos paralelos, el organizado por Electronic Arts fue el más destacable en cuanto a títulos presentados. No aportó ninguna novedad, pero permitió ver de nuevo el impresionante arsenal que tienen previsto para los próximos meses. Se trata, sobre todo, de nuevas versiones de sagas muy consagradas (*FIFA Football 2003*, *Sim City 4*, *Command & Conquer: Generals*, *Medal of Honor: Spearhead*...).

La acción fue la gran estrella de las presentaciones de Vivendi Universal, desde su propuesta más dinámica (*Judge Dredd versus Judge Death*) a la más táctica (*SWAT: Urban Justice*). En cuanto al acto de Eidos Interactive, hubo un poco de todo: junto al sigiloso *Hitman 2* y los legionarios de *Praetorians*, se pudo ver el arriesgado *Republic: The Revolution* y el nuevo *Tomb Raider*.

Empire Interactive tuvo en *Ghost Master* su propuesta más interesante. Por su parte, SCI alardeó de *Conflict: Desert Storm*. En cuanto a Activision, sorprendió por una ausencia sonada: *Doom III*. Aunque la constelación ECTS no brille con mucha fuerza, de momento sigue aguantando en el cielo.



LA ECTS VISLUMBRA UNA LUZ AL FINAL DEL TÚNEL

De puertas adentro

El menú de degustación de la ECTS de este año venía a ser los postres de la E3. Juegos vistos con anterioridad que se mostraban un poco más y alguna que otra guinda, como *Breed*, de Brat Designs. Este frenético título de acción en primera persona lleva ya camino de erigirse en uno de los estándares de nueva generación. De hecho, se llevó el premio al mejor juego de PC de la muestra. Velocidad punta, explosiones y efectismo del bueno en un conglomerado cuyo valor máximo (cómo no) es la jugabilidad. Fue una lástima que *Splinter Cell*, el considerado como mejor juego absoluto de esta edición de la ECTS, sólo se viera en su versión para Xbox. De todas formas, nos consuela que pronto dispondremos de la versión para PC.

Otro juego que tiraba de apabullamiento gráfico (y tecnológico) fue *Bandits: Phoenix Rising*. Para mostrarlo, los desarrolladores de Grin utilizaron el vistoso sistema de visionado en tres monitores disponible en el stand de Matrox. Espectacularidad "amañada" al margen, el juego avanza a buen ritmo por las pendientes de la jugabilidad rabiosa. Los personajes se convierten en vehículos terrestres y la vista subjetiva pasa a ser en tercera persona, pero el frenesí, los tiros y las explosiones siguen siendo igual de entretenidos que en cualquier *Quake*. Además, a pesar de que el vehículo va equipado con armas delanteras, traseras y laterales, la interfaz conserva una sencillez y una funcionalidad óptimas. Si nada se tuerce de aquí a su fecha de edición, *Bandits* puede ser el futuro estándar por el que se rijan los juegos de conducción frenética.

APOCALIPSIS A CABALLO

Otro de los títulos destacados fue *The Four Horsemen of the Apocalypse*, juego de acción extremada y bíblica que está despertando notables expectativas. Aunque el concepto no está del todo perfilado, ya apunta muy buenas maneras. O, para el caso, malas, porque tanto el argumento y diseño de personajes como la acción se recrean en el "más bestia todavía": una verdadera orgía de sangre, vísceras e incorrección política no apta para creyentes ni estómagos sensibles.

Los desarrolladores piensan ponerte en la piel de un ángel caído (Abbadon). El fin del mundo está próximo y tu personaje debe encontrar a los tres elegidos que pueden evitar la llegada de los cuatro jinetes de marras. Hasta aquí, nada preocupante. La incorrección estalla cuando descubres que los tres "elegidos" son un político corrupto, una prostituta y un asesino en serie, y que gran parte del juego la pasarás decapitando, amputando y destripando a tus enemigos. De hecho, el propio productor del juego, Kelly Turner, repetía una y otra vez que éste será un juego pura y exclusivamente para adultos. Contiene violencia a raudales, lenguaje malsonante, referencias bíblicas y, por si fuera poco, algún que otro desnudo. Por supuesto, nada que

■ *The Gladiators* destacará por la variedad y el impecable aspecto de sus escenarios.

■ *RC Cars* no sorprenderá por sus gráficos sino por la diversión que aporta.

■ *Bandits*: Mad Max al cuadrado y multiplicado por Quake.


Está por ver si la jugabilidad de *Perimeter* estará a la altura de su concepto.



Breed cargará todavía más las tintas en el reñido combate entre juegos de acción.

SPLINTER CELL GANÓ EL PREMIO AL MEJOR JUEGO DE LA ECTS Y BREED SE IMPUSO EN EL APARTADO DE PC

deba ser tomado excesivamente en serio, ya que, como reconoce Turner, "el grado de violencia del juego es tan exagerado que resulta prácticamente cómico". Habrá que esperar todavía más de un año para ver la polémica que es capaz de levantar este *Devil May Cry* elevado al cubo.

Los rusos de 1C Company tampoco se pierden ni una feria. Aunque su catálogo no hace más que crecer, se presentaron en la ECTS con un stand más bien modesto. Poca superficie, sobria presentación y tan solo tres ordenadores en funcionamiento: dos para poder comprobar los progresos del ya conocido *Perimeter* y otro para degustar una novedad: *RC Cars*.

Este último, un juego de coches teledirigidos, aporta poco que no se haya visto hasta el momento, aunque el mundo en miniatura en que se desarrollarán las carreras está siendo reproducido con rigor y detalle. Deberás esquivar piernas gigantescas y cruzar por anchas carreteras. *Perimeter*, uno de los juegos de estrategia en tiempo real más revolucionarios del año que viene, tiene mejor pinta que nunca. A la original idea de ir construyendo tus bases ampliando fronteras a base de modificar el terreno hay que añadirle un estupendo editor de escenarios. Éste permitirá deformar el entorno sin ningún tipo de límites siempre y cuando resulte físicamente viable.

EN POCAS PALABRAS

BANDITS: PHOENIX RISING
Quake se pone al volante.

BREED
Acción futurista muy bien engrasada.

HANNIBAL
La oscuridad como estandarte.

MISTMARE
En busca de un nuevo sistema de juego para el rol.

PERIMETER
Nuevos conceptos para la estrategia.

RC CARS
Carreras entre obstáculos surrealistas.

RING 2
Fantasía medieval para amantes de las aventuras gráficas.

THE FOUR HORSEMEN OF THE APOCALYPSE
La madre de los desmadres.

THE GLADIATORS
La estrategia y la acción se dan la mano.


¡Un perro gigante! O quizás sea un coche pequeño. Esto es *RC Cars*.

SALTOS CUALITATIVOS

La compañía Arxel Tribe mejora cada año que pasa la calidad de sus productos. En esta edición de la ECTS, fueron cuatro los títulos expuestos por la compañía franco-eslovaca, todos de géneros distintos. De entre ellos, sólo *Hannibal* decepcionó un poco. Aún es pronto para juzgarlo, pero parece que este juego, que te pondrá en la piel de la agente especial Clarice Starling,



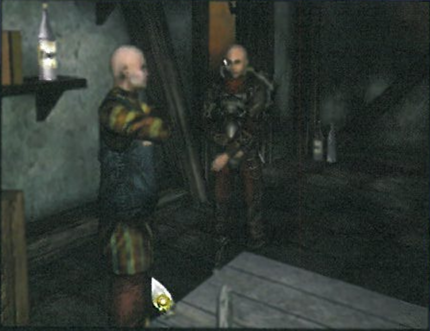
Medal of Honor se llevó el premio de nuestros lectores al mejor juego de la temporada.



En la segunda parte de *Ring*, asistiremos al desenlace de *El anillo de los Nibelungos*.



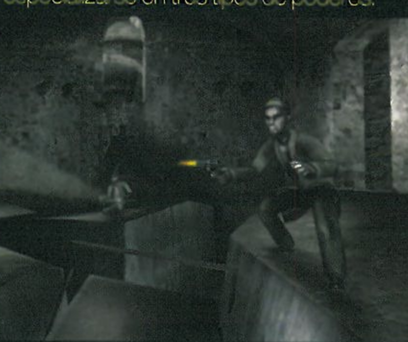
Los personajes de *Ring II* contarán con un alto nivel de detalle.



En la realidad alternativa de *Mistmare*, los calvos tienen el poder.



El protagonista de *Mistmare* podrá especializarse en tres tipos de poderes.



La oscuridad será la tónica dominante de *Hannibal*.



No es Dennis Rodman, sino uno de los protagonistas de *Hannibal*.



Colocarse en las torretas defensivas será primordial para mantener tus tropas vivas en *Perimeter*.

va camino de convertirse en un quiero y no puedo, algo que suele pasarle a la mayoría de títulos que intentan combinar acción y terror.

Mucho mejor encaminado va *The Gladiators*, un juego que se perfila como el futuro *Quake* de la estrategia en tiempo real futurista. Su concepto es atractivo: intrépidos gladiadores competirán en una vasta arena virtual para hacerse con el título de líder de la galaxia. Contará con tres civilizaciones distintas y aunque estará claramente enfocado al modo multijugador, incluirá una campaña individual con 21 misiones.

Los roleros van a disfrutar de otro producto de una enorme profundidad, *Mistmare*. Pese a su denso argumento, el sistema de esferas de poder ideado por los desarrolladores tal vez simplifique la jugabilidad. Estas esferas están basadas en el poder de la Tierra, la Luna y el Sol, y determinarán tanto el tipo de personaje que vas a ser como el equipamiento al que tendrás acceso. Durante el juego, podrás ir optando por la influencia de una esfera u otra, pero sin olvidar que, cuanto antes te especialices, más poderoso puedes llegar a ser.

Finalmente, el enésimo híbrido entre acción y aventura es *Ring II*, secuela de la adaptación virtual de *El anillo del Nibelungo*, la célebre ópera de Richard Wagner. Aunque la primera parte no acabó de convencer a la mayoría de jugadores, en éste se ha apostado por mantener el alto nivel de detalle en el modelado de personajes y escenarios y renovar en profundidad el sistema de juego. Esta vez, los puzzles imposibles van a ser sustituidos por otros mucho más basados en la lógica intuitiva.

Muchos llegaron a plantearse el año pasado la posibilidad de que la ECTS desapareciera. De momento, ha conseguido superar el primer bache, pero está en una situación incómoda. Pese al buen nivel de juegos exhibidos, la ausencia de títulos considerados "estrella" y la falta de novedades importantes pueden condenarla definitivamente a quedarse como el postre de la E3.










En 1094, el emperador griego Alejo I pidió ayuda al Papa Urbano II.
Los ejércitos turcos se acercaban peligrosamente a Constantinopla. El Papa convocó a los caballeros de Europa Occidental para que tomasen parte en una Guerra Santa que también serviría como peregrinación a Jerusalén.

COMENZÓ LA PRIMERA CRUZADA

Conquista la Tierra Santa con un ejército de nobles europeos o guerreros árabes...
¡y vive las legendarias Cruzadas de los siglos XI y XII!

TOTALMENTE EN CASTELLANO

FIREFLY

aDeSe +13

PC CD

DISTRIBUIDO POR:
PROEIN
www.proein.com



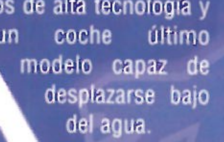
ELECTRONIC ARTS EXHIBE SUS FUTURAS CREDENCIALES

Valores seguros

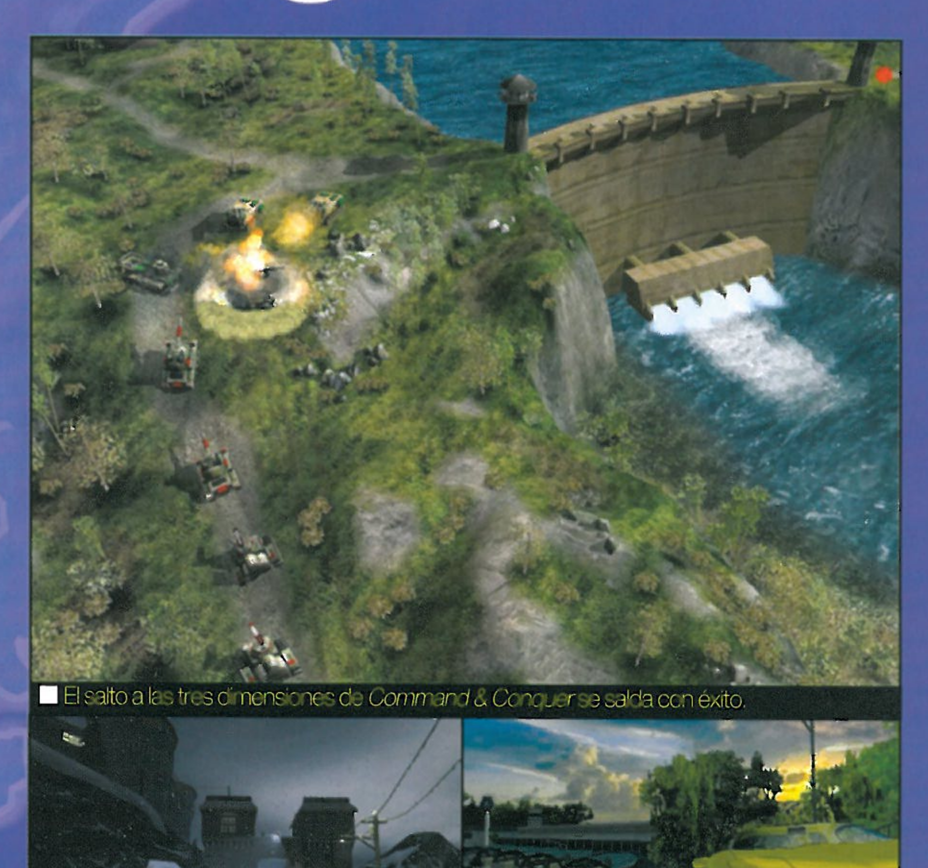
Una vez más, aprovechando la cercanía de fechas de la ECTS, Electronic Arts organizó la habitual exhibición a puerta cerrada en sus oficinas de Londres: el EA PLAY. En un espacio más bien reducido, multitud de títulos para todas las plataformas hacían lo posible para captar nuestra atención, bien con vistosos carteles o con altavoces a todo trapo que dificultaban la comunicación oral. Abundaban sobre todo las continuaciones, secuelas y expansiones de sagas ya consagradas, valores seguros en este competitivo mercado.

Los más afortunados tenían una sala para ellos solos, como el caso de *Harry Potter y la cámara de los secretos*. El juego está basado en la segunda película del aprendiz de mago, inspirada a su vez en el segundo libro de las aventuras del joven Potter. Las novedades respecto a la anterior entrega serán más bien escasas. Usa el mismo motor gráfico, aunque la jugabilidad tendrá un enfoque más cercano al género de plataformas, con lo que resultará más accesible. De nuevo podrás jugar unas partidas a *quidditch*, pero con un nuevo sistema de control de la escoba más rígido y sencillo.

El señor Bond, James Bond, jugaba en casa y barrió con su *Nightfire*. El juego está previsto para noviembre coincidiendo con el estreno de la nueva película del agente 007, *Otro día para morir*. En *James Bond 007: Nightfire*, que así se llamará el juego, el Pierce Brosnan virtual compartirá protagonismo con un amplio arsenal de dispositivos de alta tecnología y un coche último modelo capaz de desplazarse bajo del agua.







El salto a las tres dimensiones de *Command & Conquer* se salda con éxito.

Nightfire, un juego de acción que quiere romper moldes.

Need for Speed sigue mejorando con paso firme.

CONDUCCIÓN ILEGAL

Otros coches que seguro que están en el punto de mira de James Bond son los de *Need for Speed: Hot Pursuit 2*. Hasta 56 de los automóviles deportivos más caros del mundo se darán cita en tu PC para llevar a cabo las carreras clandestinas más frenéticas de la historia. En esta ocasión, los coches sí sufrirán deformaciones, aunque no sean más que ligeras abolladuras cuando se produzcan colisiones. Pero quizás la más atractiva de las novedades sea la posibilidad de participar en las persecuciones como representante de la ley y el orden. La policía contará con bloqueos de carreteras gracias a la comunicación por radio e incluso apoyo aéreo de helicópteros que lanzan barriles.

Todavía más contundentes que los guardias de tráfico del nuevo *Need for Speed* son los militares que protagonizan la próxima remesa de juegos bélicos de EA, *Battlefield 1942*, *Command & Conquer: Generals* y *Medal of Honor: Spearhead*. El primero de estos títulos se presentó en una versión casi idéntica a la exhibida en la pasada E3, aunque se apreciaba una cierta evolución a nivel gráfico, sobre todo por la aplicación de nuevas texturas.

En cuanto a la nueva versión de *Command & Conquer*, se exhibía en cuatro ordenadores para que pudiésemos probar misiones de cualquiera de los tres ejércitos que se enfrentarán: norteamericanos, Ejército de Liberación Global y chinos.


Sim City 4 incorpora elementos propios de Los Sims.

CON FIFA 2003, EA SPORTS SE HA PROPUESTO REDISEÑAR EL JUEGO DE FÚTBOL QUE LIDERA EL MERCADO DE PC


Parece que *Anno 1503* va a ver la luz en cuanto se complete la traducción.

MEDALLAS Y GOLES

La expansión del juego que los lectores de *Game Live* consideraron el mejor de la temporada pasada, *Medal of Honor: Allied Assault*, ya ha sido presentada. Se titulará *Spearhead* y en el EA PLAY se mostraron las primeras escenas de este enfrentamiento a gran escala entre alemanes y aliados. En palabras de Rick Giolito, productor ejecutivo del juego, "estamos trabajando en la más profunda experiencia cinematográfica interactiva del mundo". Palabras mayores.

En cuanto al emporio Sims, sigue creciendo. EA exhibió en sus oficinas dos nuevos productos de esta millonaria franquicia. El primero de ellos, *Sim City 4*, ya se encuentra en un estado bastante avanzado. Lo más destacable quizás es que este juego incorporará a la saga *Sim City* elementos de *Los Sims*. En cuanto a *Sims Online*, tenemos un par de noticias relacionadas entre sí, una buena y otra mala. Por lo visto, el juego saldrá en nuestro país un par de meses más tarde que en el resto de Europa, pero eso se debe a que la división española de EA ha conseguido que se traduzca a nuestro idioma.

Algo parecido ocurre con *Anno 1503*, un interesante juego de estrategia histórica que aún tardará unos meses en editarse en nuestro país, ya que sigue pendiente de traducción.

FIFA Football 2003 fue la última de las grandes novedades de la compañía americana. La beta que vimos demuestra que sus creadores tienen una firme voluntad de rediseñar el juego de fútbol que lidera el mercado de PC. Se han incluido detalladas reproducciones de 300 jugadores reales, la mayoría de los cuales militan en equipos europeos de primera fila. El control del balón será totalmente rediseñado para hacerlo lo más parecido al real, al igual que la manera de chutar las faltas, en las cuales se podrá elegir el punto de impacto sobre el balón. La inteligencia artificial también está siendo revisada para permitir tácticas más variadas y que incluso el equipo dirigido por el ordenador especule con el resultado.

EN POCAS PALABRAS

- **ANNO 1503** — *El año de la estrategia histórica.*
- **BATTLEFIELD 1942** — *Un Counter Strike con dosis de simulación.*
- **COMMAND & CONQUER: GENERALS** — *Mucho más que otra entrega de C&C.*
- **FIFA FOOTBALL 2003** — *Llegó el momento de reinventar el fútbol.*
- **HARRY POTTER Y LA CÁMARA DE LOS SECRETOS** — *Apto para todos los públicos.*
- **MEDAL OF HONOR: SPEARHEAD** — *Nada nuevo, nada malo.*
- **NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2** — *La diversión a velocidad de vértigo.*
- **NIGHTFIRE** — *Sé una estrella y un espía por el mismo precio.*
- **SIM CITY 4** — *Un clásico adaptado a los nuevos tiempos.*
- **SIMS ONLINE** — *Se retrasa el salto a la Red.*


Battlefield 1942 ha mejorado mucho sus texturas desde que lo vimos por última vez.



VIVENDI PROMETE MUCHA ACCIÓN

Juegos contra la crisis

Los distribuidores de Sierra y Blizzard también optaron por exhibir sus juegos al margen del bullicio de la feria oficial. Una de las novedades presentadas fue el frenético *Judge Dredd vs Judge Death*. Aunque los desarrolladores aseguran que se están centrando en el apartado para un solo jugador, lo que probamos fue una partida a cuatro bandas vía LAN que apuntaba maneras. En esencia, una buena readaptación (y enésima) de los juegos de acción más rabiosos, con un sistema de juego fluido y dinámico.

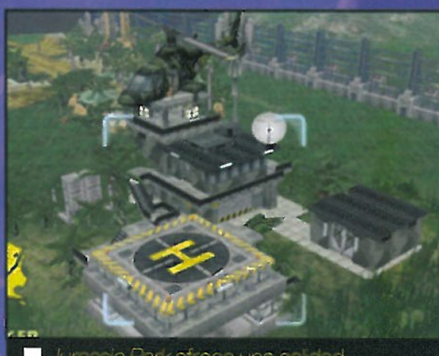
Sobre el argumento en sí, pocas indicaciones también. Únicamente que El Juez se las tendrá contra el susodicho Muerte en medio de Megacity 1 con la participación de adoradores satánicos y criaturas vampíricas como invitados especiales. Con todo, el invento aún estaba en fase demasiado temprana como para juzgarlo tan alegremente.

Quien también se paseó con todo su esplendor *sixty* por el montaje de Vivendi fue Cate Archer, la retro-heroína de *No One Lives Forever*. Como ya sabíamos, difícilmente los seguidores de la Srta. Archer se sentirán defraudados con la segunda entrega de la saga.

EPOPEYA JURÁSICA

Una de las sorpresas agradables que deparó el evento de Vivendi fue comprobar que una licencia cinematográfica de envergadura y un juego mediocre no siempre tienen que ir de la mano. Plantarse ante *Jurassic Park* y ver que es una experiencia prometedoramente jugable levanta los ánimos.

Más allá de ser otro juego de gestión al uso, *Jurassic Park* se acerca con detalle a estos mastodontes con un nivel gráfico sorprendente



Jurassic Park ofrece una calidad gráfica y jugabilidad alejada de los juegos de gestión al uso.

para este género y encima les endosa una IA que probablemente no hubiera cabido en su diminuto cerebro antediluviano. Todo ello, trufado de minijuegos o misiones paralelas que te llevan a hacer un safari fotográfico o te encaraman a un helicóptero para que abatas a tiros a unos cuantos carnívoros desperdigados.

También pudimos comprobar en nuestras carnes los efectos de las batallas galácticas que propondrá, entre otras novedades, la expansión *Empire Earth: The Art of Conquest*, que analizamos en este número.

EN POCAS PALABRAS

EMPIRE EARTH: THE ART OF CONQUEST
El espacio, ¿la última frontera?

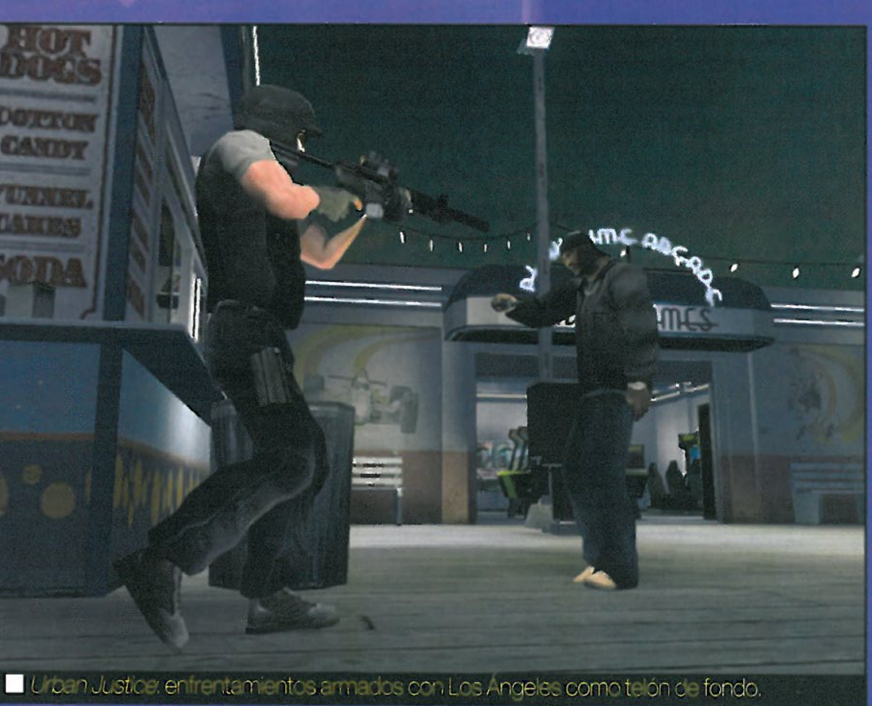
JUDGE DREDD VERSUS JUDGE DEATH
Tiroteos desfasados en Megacity 1.

JURASSIC PARK: PROJECT GENESIS
Habrá que gestionar a estos monstruos de cerca.

NO ONE LIVES FOREVER 2
Con chicas como ésta, ¿quién quiere a James Bond?

SWAT: URBAN JUSTICE
Tácticas policiales en Los Ángeles.

Los aguerridos muchachos de *SWAT: Urban Justice* también pasearon sus rifles por allí. Como se preveía, el juego se apartará un poco de antiguas lecciones tácticas y se acerca un poco más a la jugabilidad arcade con altas raciones de plomo. Aun así, sigues al mando de un grupo de cinco que, sigilo en mano y escopeta en ristre, deberá hacer frente a las bandas callejeras que han convertido Los Ángeles en un sitio más horrendo de lo que ya es. Eso sí, *Urban Justice* se ha retrasado hasta principios de 2003. *El Señor de los Anillos: La Comunidad del Anillo* fue el único que nos generó grandes dudas sobre el resultado final.



Urban Justice: enfrentamientos armados con Los Ángeles como telón de fondo.



PRAETORIANS Y HITMAN 2, LAS ESTRELLAS DE EIDOS

A la sombra de Lara

Eidos, el distribuidor británico por excelencia, se nos llevó al campo sin llevarnos al huerto. En un lujoso hotel, ofreció ambición y decepción a partes iguales. Precisamente, la mayor decepción corrió a cargo de su buque insignia, la incombustible Lara Croft. A pesar de que Core Design prometía mucho salto a nuevas generaciones y demás piruetas conceptuales con *The Angel of Darkness*, lo cierto es que Lara sigue practicando los mismos saltos de siempre. Eso sí, se ha cambiado la jungla vegetal por la jungla de asfalto y las tumbas subterráneas por las cloacas malolientes, pero poco más.

Ciertamente, las aventuras de la famosa arqueóloga han evolucionado hacia terrenos más sombríos, tanto gráfica como argumentalmente, y el trabajo de cámara es estupendo, pero lo poco que se vio jugable no dejaba de basarse en esencia en plataformas y volteretas.

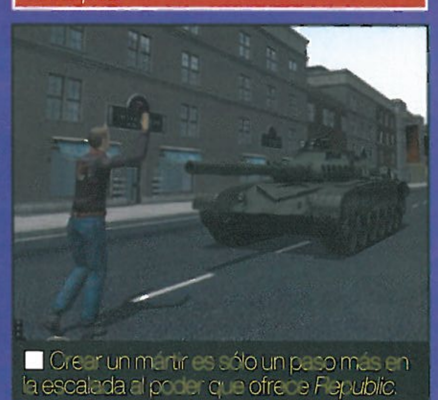
Decepción aparte (que, en cualquier caso, queda muy pendiente de posteriores entregas de la diosa del marketing), Eidos aplacó y contentó con grandes juegos y promesas. El calvo número 47, por ejemplo, seguía paseando silenciador y buenas prácticas asesinas en *Hitman 2*. Además, la gente de IO Interactive comentó que ya están trabajando en una posible tercera parte, que muy probablemente incluiría un modo multijugador.

Por enésima vez, también pudimos catar la desmesurada ambición que se esconde tras el proyecto de Demis Hassabis, *Republic: The Revolution*. Dejando a un lado los soberbios gráficos que su motor permite desplegar (zoom de una gran ciudad hasta llegar a los tornillos modelados en 3D del conducto de una central nuclear), este título sigue planteando grandes incógnitas en su sistema de juego. Por de pronto, pudimos ver algunas de las opciones que se nos ofrecerán para alzarnos con el poder, como iniciar una campaña de pega de carteles en contra del actual régimen, montar galas benéficas para darnos bombo o crear un mártir para nuestra causa, pero habrá que esperar unos meses para ver si este derroche de posibilidades resulta jugable o no.

Quien siguió despertando elogios prácticamente incondicionales fue el *Praetorians* de Pyro Studios. Iñigo Viñós, responsable de comunicación del juego, demostró una vez más que aún quedan matices por explorar en el trillado campo de la estrategia en tiempo real. En medio de una innegable exhuberancia gráfica (más de uno babeó al ver el romper de las olas sobre la arena de la playa), este ETR promete inyectarle una buena dosis de jugabilidad al género. El destacado papel de los exploradores, la importancia de la disposición táctica, la preparación de emboscadas o los gloriosos asaltos con máquinas de asedio son sólo algunos de los elementos que a buen seguro engancharán a los estrategas con debilidad por tiempos pasados.

EN POCAS PALABRAS

- **HITMAN 2**
  Muerte con sabor a sigilo.
- **PRAETORIANS**
  Estrategia y táctica a golpe de pilum.
- **REPUBLIC: THE REVOLUTION**
  ¿Ambición desmedida o utopía jugable?
- **TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS**
  Más oscuro, pero tan angelical como siempre.


Crear un mártir es sólo un paso más en la escalada al poder que ofrece *Republic*.


Praetorians sigue potenciando el aspecto táctico. Aquí, ellos con sus formaciones y sus escudos.

GREGG BARNETT VUELVE AL RUEDO CON GHOST MASTER

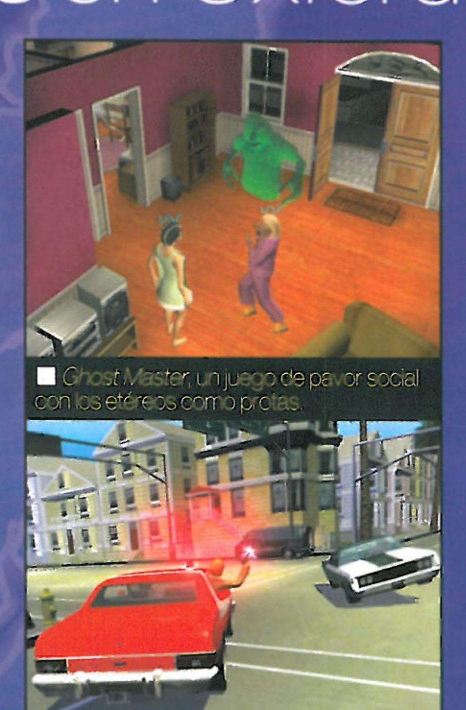
Fantasmas en Oxford

Viajamos a Oxford de la mano de Empire. Y viajamos al pasado de la mano del señor Barnett. El nombre tal vez no levante tantos "ooohs" ni "aaahs" como Molyneux o Meier, pero se trata del hombre que desarrolló juegos como *Horace Goes Skiing* o *The Way of the Exploding Fist* para Spectrum allá en los 80. En la actualidad, Gregg Barnett ha dejado de programar solito en el garaje de su casa y ahora programa con decenas de personas más en unos estudios de desarrollo.

La última promesa que ha salido de sus manos es *Ghost Master*, uno de los mejores recuerdos que nos trajimos de tierras sajonas. Sólo anticipar que la tan cacareada mezcla de *Los Sims* y algo así como *Dungeon Keeper* parece funcionar a la perfección. Si se consigue una buena optimización y se mantiene todo el sentido del humor que destila, este título puede procurar más de una sorpresa cuando aparezca.

Los editores británicos también mostraron imágenes de *Total Inmersion Racing*, un juego de carreras en el que la IA de tus rivales estará presidida por el rencor y el ansia competitiva. Más allá de la simple jugabilidad arcade, *TIR* contará con vehículos y circuitos reales, como Hockenheim y Monza, y un sistema de progresión que te llevará desde lo más sufrido hasta lo más elevado.

No sólo pudimos ver coches de película, sino también coches de tele, porque Empire exhibió también los flamantes autos de *Starsky & Hutch*. Los dos polis más graciosillos y funkies de los 70 se embarcarán en persecuciones y tiroteos a cuatro ruedas en un juego totalmente 3D.



■ *Ghost Master*, un juego de pavor social con los etéreos como protas.

■ El uno conduce y el otro dispara. Vuelven los 70 con *Starsky & Hutch*.

EN POCAS PALABRAS

- **GHOST MASTER** — *El terror de los Sims.*
- **STARSKY & HUTCH** — *Sabor retro y desmadre callejero.*
- **TOTAL IMMERSION RACING** — *Pilotos rencorosos y malcarados.*

NUEVOS Y VIEJOS PROYECTOS DE SCI

Acción, aventuras y... fútbol

Fueron tres los juegos exhibidos por la compañía SCI en un hotel cercano al barrio londinense de Earl's Court. Junto al conocido y sobresaliente *Conflict: Desert Storm*, disfrutamos de un manager de fútbol, *FourFourTwo*, y de *The Great Escape*, un juego de acción y aventuras basado en la película *La Gran Evasión*, la de Steve McQueen.

El último de estos juegos usa el motor gráfico de la segunda parte de *Conflict: Desert Storm*. Se tratará de un juego de sigilo en la línea de *Thief*, sólo que esta vez necesitarás contar con la colaboración del resto de prisioneros para fugarte del campo de concentración en que se encontrará tu personaje.

En cuanto a *FourFourTwo*, es un serio candidato a llenar el vacío dejado por *PC Fútbol*. Este completo manager tal vez se edite traducido, algo que tiene mucha importancia, ya que va a incorporar elementos como ruedas de prensa y entrevistas tras el partido. Tus respuestas en ellas pueden influir en tu valoración como manager y entrenador.

EN POCAS PALABRAS

- **CONFLICT: DESERT STORM** — *La acción sin complicaciones triunfa.*
- **FOURFOURTWO** — *¿Quién echa de menos a PC Fútbol?*
- **THE GREAT SCAPE** — *Antes de darse a la fuga, hay que echarle un vistazo.*



■ Hay pantallas que están condenadas a ser siempre iguales en un manager de fútbol.



■ Darte a la fuga en *The Great Escape* será casi igual de interesante que ver la película.



AGE OF MYTHOLOGY

El próximo juego de Ensemble trae **toda una tripulación de dioses en la sala de máquinas**. No esperes una simple remodelación para cumplir con el expediente: los reyes de la expansión civilizadora **pretenden hacer temblar los pilares del Olimpo** y los cimientos de las pirámides. Sin duda, un juego no apto para ateos.

Por J. Font

El desarrollo del prometedor *Age of Mythology* acaba de entrar en su recta final. Ensemble ya ha dado por cerrada la fase de testeo de la versión alfa multijugador y ya ha sacado conclusiones sobre aspectos a mejorar. Queda claro que el juego conservará las constantes vitales de la saga *Age of Empires* y que los principales cambios se centrarán en la ambientación, el nuevo motor gráfico y el papel que van a jugar dioses y criaturas mitológicas en la evolución de las partidas.

El sistema de juego vuelve a centrarse en construir edificios, organizar la obtención de recursos, acumular unidades y crear estructuras defensivas. Tampoco faltarán los vastos escenarios en los que acechan animales salvajes dispuestos a zamparse a tus obreros y exploradores. Va a tratarse de un juego continuista, aunque, eso sí, con extras de lujo.

Escoge tu Dios

Los extras por excelencia, la piedra angular del juego, van a ser los dioses. Aunque en la campaña del modo para un jugador dirigirás a cada una de las tres civilizaciones en un orden preestablecido, en el modo multijugador podrás escoger libremente entre normandos, griegos y egipcios. Cada una de ellas dispondrá de tres dioses, y tú deberás elegir a cuál de ellos adoras. De esta elección dependerá a qué cuatro milagros de un solo uso podrás ir accediendo a medida que vayas superando épocas.



En cada uno de esos saltos de época, tu dios también pondrá a tu disposición a dos de los denominados dioses menores para que elijas al que prefieras. Eso afectará a los héroes y unidades mitológicas a los que tendrás acceso y el nuevo milagro de un solo uso que podrás utilizar. Cada héroe también tiene asociado un milagro que puedes utilizar siempre que tengas el suficiente "favor". Es decir, que el tipo de experiencia de que vas a disfrutar dependerá en gran medida de si eliges a Apolo o a Poseidón o si ignoras a Isis para adorar a Ra. De esta forma, *Age of Mythology* resultará muy rico en opciones y estilos de juego, ya que las tres razas teóricas que incluye van a ser en realidad nueve, una por dios principal. Las partidas multijugador demuestran que estas diferencias son profundas y se hacen notar.

Se está consiguiendo un excelente equilibrio entre las diferentes civilizaciones sin renunciar a la diversidad. Por ejemplo, mientras que los normandos tendrán obreros especializados en diferentes tareas y tenderán a almacenar recursos y transportarlos en grandes carros, los griegos tenderán a construir almacenes en puntos clave para evitar continuos desplazamientos al edificio principal. El juego recordará hasta cierto punto la ágil mecánica de *Starcraft*, en la que cada raza está especializada en una serie de actividades determinadas. La diferencia puede estar en que las partidas multijugador de *Age of Mythology* van a superar a su modelo en variedad de opciones estratégicas.

En cuanto a recursos, el juego incluirá cuatro, tres habituales en la serie (alimento, madera y oro) y uno nuevo, el "favor", que sustituye a la piedra. Este recurso se obtendrá en los templos y crecerá siempre que realices acciones que complazcan a tu dios. Gracias a él, accederás a héroes, criaturas mitológicas y milagros.

Por supuesto, no todo van a ser dioses en este juego. También podrás disponer de un ejército en toda regla, con su infantería, su caballería y sus arqueros. Se han contemplado opciones de formación y lo cierto es que la IA se comporta de un modo excelente en este sentido. De todas formas, las unidades más poderosas en el campo de batalla son los héroes y las unidades mitológicas. Dos ejemplos de héroes son Polyphemus, un cíclope capaz de hacer que las unidades enemigas salgan despedidas, o Perseus, capaz de convertir en piedra a todo un regimiento. Los héroes, además, aportarán mejoras a la civilización.

En cuanto a las unidades mitológicas, cada dios menor te permitirá acceder a un tipo diferente, como las walkirias, capaces de sanar a tus tropas en el campo de batalla, o las quimeras, capaces de lanzar fuego sobre el enemigo.

¿Menos edificios?

Parece que el juego va a experimentar una ligera reducción con respecto a *Age of Empires* en el número de edificios. Aun así, aparecerán algunos nuevos, como los templos dedicados a deidades de muy diverso pelaje o los destinados a albergar recursos. El templo será fundamental, ya que en él deberás garantizarte el favor de los dioses y acumular reliquias que permitirán mejoras.

La destrucción de tu ayuntamiento (el edificio principal) o la pérdida de todas tus unidades supone el fin definitivo, pero casi tan definitivo resultará que caiga el

Se tratará de crear grupos de ataque plagados de criaturas mitológicas.



El despliegue de héroes y monstruos promete ser apabullante



Además de los dioses, existirán diferencias notables entre las civilizaciones.



DATOS

GÉNERO:	Estrategia
DESARROLLADOR:	Ensemble Studios
EDITOR:	Microsoft
DISPONIBLE:	Noviembre

EN RESUMEN

Con profundas reformas, unidades nuevas y algo más de dinamismo, ya tenemos un juego con alicientes renovados y la jugabilidad de siempre intacta. Además, un dios siempre marca la diferencia. Aún falta, pero parece que el *Age of Empires* mitológico va por muy buen camino.



Dispondrás de unidades de combate de las de toda la vida, es decir, arqueros, infantería y caballería.



El dios principal de tu civilización determinará el curso de la partida.



Los efectos especiales, principalmente en los milagros, resultan inmejorables.

templo, ya que sin magia resultará casi imposible hacer frente al enemigo. En cuanto a los almacenes, permitirán que distribuyas tus recursos a lo largo y ancho del escenario. Una vez más, la rápida acumulación de recursos va a ser clave para decidir el resultado de las partidas (tanto individuales como multijugador), así que este nuevo tipo de construcciones jugará un papel muy destacado.

Al principio de la partida, los edificios disponibles serán los destinados a la obtención de recursos. En cuanto realices la primera mejora en tu ayuntamiento, podrás empezar a disfrutar de las unidades militares tradicionales. A partir de aquí, te verás embarcado en un largo tobogán de progresos a veces graduales y a veces trepidantes mientras vas cambiando de época. Además de ir ampliando tu ejército, verás cómo los edificios acceden a opciones de mejora, tanto de tipo tecnológico como relacionadas con las unidades que haya en ellos.

Gracias a tu dios, accederás a héroes, criaturas mitológicas y milagros

Aunque el árbol tecnológico será algo más reducido que el de *Age of Empires*, eso se debe a que va a superponerse al otro árbol, el mágico o "divino", y que demasiada complejidad en cualquiera de los dos haría que el juego fuese para volverse loco.

Visto lo visto...

Los escenarios han sido remodelados en 3D. No obstante, es prematuro sacar conclusiones, ya que la versión a la que hemos tenido acceso sólo disponía de dos escenarios. Las animaciones van a mejorar sustancialmente con respecto a *Age of Empires* y el aspecto de los edificios variará mucho de una civilización a otra.

A pesar de estos cambios, el conjunto va a conservar muchos de los sellos de identidad gráfica de la serie de Ensemble, empezando por la interfaz, que es idéntica en esta fase del juego. El único cambio es la aparición de una caja en la parte superior que permite seleccionar los milagros de un solo uso y unas pestañitas para acceder rápidamente a los héroes o a los trabajadores ociosos. De todas formas, se esperan ligeros cambios en la interfaz y los demás escenarios aún están por definir.

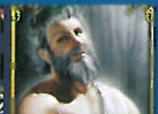
También falta implementar en la versión definitiva la campaña, un modo para crear partidas personalizadas y algunos de los modos multijugador (de momento sólo estaban disponibles los modos Supremacy, Conquest y Deathmatch).

Quedan algunos detalles que ajustar, como el equilibrio de algunas unidades, pero estamos seguros de que la beta de próxima aparición ya mostrará avances sustanciales en estos apartados. También queda en el aire qué nos depararán exactamente las 36 misiones de la campaña para un solo jugador, pero lo cierto es que la cosa está tomando forma. Así que prepárate para convertirte en Dios de los dioses: la cosa va en serio.

EL REGALO DE LOS DIOSES

Los tiempos del monoteísmo han pasado a la historia. En *Age of Mythology*, además de a un dios principal, adorarás a toda una pléyade de dioses menores, acumularás reliquias y realizarás milagros.

DIOSES MENORES



Cuando cambies de época, podrás escoger entre dos de estos diosecillos de tres al cuarto. Esta elección determinará las unidades, los héroes y los milagros de los que dispondrás.

RELIQUIAS

En el escenario encontrarás una serie de objetos con propiedades místicas que deberás llevar al templo para que aporten beneficios a tu civilización. Sólo los héroes podrán realizar esta tarea.

MILAGROS



Existirán milagros de un solo uso y renovables a base de favor. No todos los milagros serán destructivos (uno, por ejemplo, permite sanar unidades), pero los más espectaculares son los de ataque.

UNIDADES MITOLÓGICAS

En el templo, podrás crear fantásticas criaturas que mejoren tu ejército. Además, podrás introducir mejoras para hacerlas más efectivas o dotarlas de habilidades especiales.

En cuanto lo instalas, **te mueres por jugarlo**. Cuando por fin empieza la acción, sólo piensas en dedicarle **todo el tiempo que puedas**. Y a nada que te tomas un respiro, te deslumbran los pulcros entornos y el alto grado de atención al detalle. **Todo encaja**: *Command & Conquer: Generals* **huele a juego grande**.

Por S. Sánchez



Es ley de vida: cuando una compañía de desarrollo crece hasta convertirse en todo un referente del mundo del ocio virtual, es normal que su distribuidora se plantee absorberla. Y eso es lo que ha hecho Electronic Arts con Westwood. La compañía madre de la estrategia en tiempo real ha pasado a ser una división de la multinacional norteamericana y ahora se llama EA Pacific.

Para estrenar su nuevo nombre, han recuperado su serie estrella, *Command & Conquer*, pero olvidando esta vez desafortunados experimentos como los que llevaron al fracaso su primer juego de acción, *Renegade*. El resultado de su apuesta sobre seguro ya está en fase muy avanzada de desarrollo y se titula *Generals*.

La acción va a situarse en un futuro próximo, en concreto, dentro de 15 años. Un grupo terrorista llamado Global Liberation Army (Ejército de Liberación Global) acaba de atentar contra la superpoten-

COMMAND & CONQUER





cia dominante de la época, que ha pasado a ser China. Las razones son muy parecidas a las del ataque de Al Qaeda a las Torres Gemelas: la voluntad de ciertos países subdesarrollados de luchar contra el nuevo orden mundial por todos los medios.

China adoptará el papel de gendarme de la zona asiática e incluso Estados Unidos, superpotencia venida a menos, se decidirá a intervenir en cuanto confirme que el grupo terrorista dispone de una terrible arma secreta. Como ves, se han evitado las connotaciones religiosas o raciales, pero es evidente que el argumento del juego tiene puntos de contacto más que casuales con la actualidad internacional.

Equilibrio geopolítico

Podrás elegir cualquiera de los tres bandos (chinos, norteamericanos y terroristas con turbante) desde el primer momento. Cada uno dispondrá de una campaña de ocho misiones y el equilibrio entre los tres parece notable.

GENERALS

MARK SKAGGS: "HEMOS AMPLIADO LAS POSIBILIDADES ESTRATÉGICAS"

Mark Skaggs, director de EA Pacific, nos acompañó en nuestra primera inmersión en el juego y se encargó de que dedicásemos una especial atención a los ingredientes secretos que dan personalidad a esta sugerente pócima.

Game Live: ¿Qué diferencia a este *Command & Conquer* de los anteriores?
Mark Skaggs: Por ejemplo, esta vez, las escenas cinemáticas corren a cargo del motor del juego, y van a formar parte de lo que llamamos "momentos Hollywood". Para que ayuden a la progresión del argumento, hemos incluido este tipo de escenas entre misión y misión, pero también en pleno juego.



GL: ¿No harán estas escenas que el juego resulte demasiado lineal?
M.S.: Más que de costumbre, pero no demasiado. Estas escenas se activan completando ciertos objetivos o alcanzando puntos concretos del mapa. Lo interesante del juego es el cómo, no el dónde ni el cuándo.

GL: En una de las misiones, hemos asistido a un claro ejemplo de típico enfrentamiento piedra, papel, tijera entre las unidades. ¿Será esto lo habitual?
M.S.: Es un sistema muy eficaz. La clave no es incluir muchas unidades, sino dotarlas de habilidades secundarias. Eso amplía enormemente las posibilidades estratégicas.

GL: ¿Qué otros aspectos destacarías del juego?
M.S.: La inteligencia artificial. La del enemigo no ha sido tratada individualmente, como suele hacerse. Lo que hemos hecho es fijarnos en el comportamiento humano de las partidas multijugador. De esta manera, hemos conseguido que las unidades enemigas se comporten coordinadamente como un equipo.



Las unidades aéreas serán las únicas que acumularán experiencia para subir de rango.



Yo sólo pregunté si tenías fuego.

La especialización de las facciones va a ser sin duda la clave de este equilibrio. Estados Unidos basará su potencial en la alta tecnología y la maquinaria de guerra, los chinos en el número de unidades, su capacidad para entrenarlas rápidamente y la gran cantidad de bonificaciones de ataque en grupo, y los terroristas en que van a ser muy escurridizos y dispondrán de casi inexpugnables bases subterráneas.

La gran novedad, también muy relacionada con el equilibrio entre facciones, va a ser que cada ejército dispondrá de tres generales. La elección de uno u otro va a determinar el tipo de partida, ya que dará acceso a una serie de habilidades especiales únicas. Por ejemplo, en el bando americano habrá uno especializado en tanques, otro en fuerzas especiales y un último para la fuerza aérea. Los chinos, a su vez, cuentan con un general de artillería, otro experto en armas defensivas y uno en piratería informática, mientras que el GLA tiene un experto en tácticas terroristas, uno en guerra biológica (ántrax y demás) y un señor de la guerra adicto a los ataques a gran escala.

Mark Skaggs, productor del juego, nos comentó que las posibilidades aún se amplían mucho más cuando se aprende a usar las habilidades secundarias de las unidades. Por poner un ejemplo, los helicópteros americanos serán recolectores de recursos, pero podrán ser usados también como transporte de tropas en operaciones de asalto a puntos clave.

Asalto tridimensional

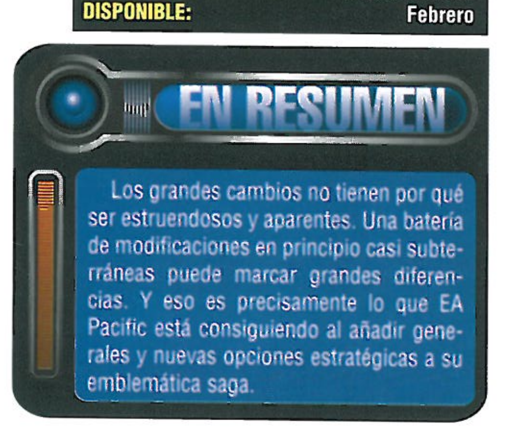
La posibilidad de capturar edificios no es del todo nueva, pero sí lo es que, por primera vez, el uso de un completo motor 3D con zoom y rotación de cámara permita que estos asaltos tengan verdadero contenido estratégico. Gracias a la cámara, podrás hacer cosas como aproximarte al edificio



Las tres dimensiones le sientan muy bien al juego de EA Pacific.



GÉNERO:	Estrategia
DESARROLLADOR:	EA Pacific
EDITOR:	Electronic Arts
DISPONIBLE:	Febrero



Los grandes cambios no tienen por qué ser estruendosos y aparentes. Una batería de modificaciones en principio casi subterráneas puede marcar grandes diferencias. Y eso es precisamente lo que EA Pacific está consiguiendo al añadir generales y nuevas opciones estratégicas a su emblemática saga.



Combatir en escenarios como éste es todo un insulto a la historia de la arquitectura.



La tormenta de SCUDS es una de las armas terroristas más potentes.



A esto se le llama acabar una partida por la vía rápida.



El general que elijas tendrá mucha influencia en el tipo de partida y las estrategias a emplear

para ver cómo los combatientes disparan por las ventanas y así hacerte una idea visual de las bajas que estás teniendo.

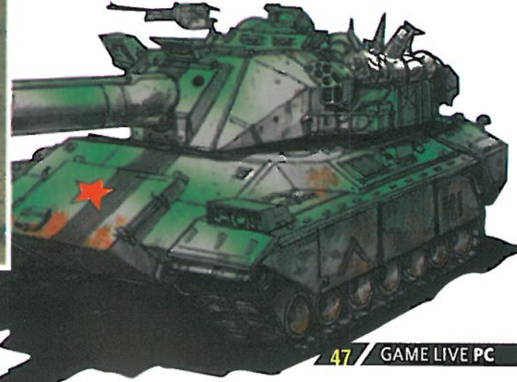
Para hacer posible una inmersión más ágil en la campaña, se ha prescindido de los vídeos entre misión y misión, sustituidos por breves escenas no interactivas intercaladas en la acción. Mark Skaggs describe estas escenas como los "momentos Hollywood" del juego. Además, el editor de misiones te permitirá crear tus propias escenas cinematográficas.

Eso no es todo. El editor va a hacer posible también que, al margen del habitual diseño de nuevas misiones y campañas, modifiques las incluidas en el juego de forma práctica y fácil de entender. Como destaca Skaggs, "no habrá nada que no puedas hacer con el editor, pero es recomendable hacer una copia de seguridad de las misiones o puede que hagas un destrozo y acabes viéndote obligado a reinstalar el juego".

Por último, vale la pena destacar el esfuerzo que está realizando EA Pacific para darle alicientes a las partidas multijugador en modo cooperativo. La idea es que puedan hacerse todo tipo de combinaciones entre los distintos ejércitos y sus respectivos generales e incluso jugar misiones con tropas mezcladas.



Asistimos a una versión muy actualizada del desembarco en Normandía.



IMPERIUM
La guerra de las Galias

A ver, **organicémonos**, que esto es estrategia en tiempo real. **Los galos a un lado, los romanos al otro y los teutones...** pues los teutones, que se queden **en medio**. A la de tres, desenvainen gladius, porras y demás parafernalia bélica y **a pegarse se ha dicho**. Uno, dos...

Por O. Garcia

Imperium es uno de esos juegos con puntos para la paranoia esquizoide; primero se llamó *The Druid King*, luego el druida se pasó a celta con *Celtic Kings* y finalmente el desembarco en tierras españolas será bajo el nombre de *Imperium: La guerra de las Galias*. En cualquier caso, galos, romanos y teutones conforman la carne de cañón de este juego.

Para empezar, los muy bárbaros se han cargado a tu familia, lo cual te obligará (cómo no) a emprender un viaje de venganza y redención. Encarnando al joven Larax, el huérfano en cuestión, deberás emprender una larga odisea para convertirte en superguerrero y enseñarles a esos germánicos quién manda aquí. En tu camino, te toparás con sapientes instructores, objetos mágicos de quita y pon y guerreros dispuestos a echarte un cable o dos. Misión tras misión, el jovencito Larax irá acumulando puntos de experiencia que le permitirán subir de nivel y convertirse en todo un hombre de pelo en pecho.

Así contado, *Imperium* podría parecer un juego de rol más bien insulso o un clon más de *Diablo* y compañía, pero no te equivoques: *Imperium* es, en realidad, un juego de estrategia en tiempo real. Sin embargo, la campaña individual mezclará los elementos más puramente roleros que

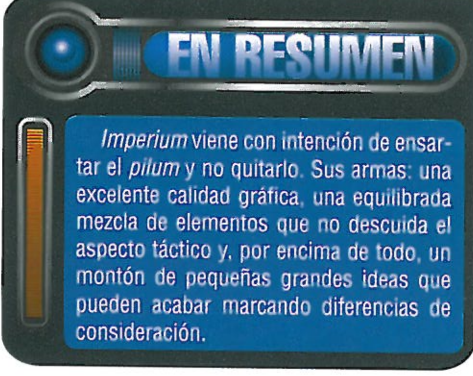


Tus soldados podrán montar catapultas de asedio para atacar las fortalezas enemigas.



DATOS

GÉNERO:	Estrategia
DESARROLLADOR:	Haemimont Games
EDITOR:	FX Interactive
DISPONIBLE:	Octubre



EN RESUMEN

Imperium viene con intención de ensartar el *pilum* y no quitarlo. Sus armas: una excelente calidad gráfica, una equilibrada mezcla de elementos que no descuida el aspecto táctico y, por encima de todo, un montón de pequeñas grandes ideas que pueden acabar marcando diferencias de consideración.



Nuestra amiga, la vista isométrica. Si funciona, ¿para qué cambiarla?



Los druidas tendrán un papel destacado.



El mapa estratégico te permitirá administrar fuerzas y recursos de una manera sencilla.



En el juego no faltarán las típicas formaciones.

te hemos contado con los desmadres típicos de las batallas de ratón. De hecho, la mezcla de ambos conceptos va más allá de alternar misiones de héroe solitario con misiones trufadas de soldados.

La experiencia de los héroes (ahora te explicamos esta "s" de plural), por ejemplo, influirá en la eficacia de las tropas bajo su mando mediante una fórmula bastante sencilla: la mitad de los puntos de experiencia del líder revertirán en las tropas a sus órdenes. De este modo, unas tropas de nivel 1 con un comandante de nivel 4 serían en realidad de nivel 2, con las típicas mejoras que esto conlleva (mejor ataque, resistencia, etc.).

Curiosamente, esta relación entre el patrón y sus lacayos es recíproca: las tropas, al combatir, ganarán puntos de experiencia que irán a parar a manos del líder que los comande en ese momento, con lo cual los héroes se convertirán en una especie de caja de ahorros de la experiencia.

Los héroes permiten crear formaciones más cohesionadas y con mayor experiencia

Esa "s" de plural...

Conste que estamos hablando de "héroes" en plural y no sólo del jovencito Larax, ya que, tanto en la aventura como sobre todo en los escenarios de batallas, podrás reclutar nuevos personajes que son la mar de útiles para el combate. Y es que los héroes no sólo serán receptores y distribuidores de experiencia, sino que además permitirán agrupar a todo ese hatajo de desordenados y convertirlos en una cohesionada formación de combate. Concretamente, hasta 50 hombres podrán estar bajo las órdenes de un héroe y su eficacia en batalla dependerá mucho de la formación que hayas elegido. De este modo, se aportará la necesaria ración táctica a una ensalada que de otra manera sólo sería una trifulca desmadrada entre gabachos, italianos y germanos.



La calidad gráfica de *Imperium* puede apreciarse en imágenes como ésta.

El contenido táctico-estratégico no acaba aquí. También deberás tener en cuenta las rutas de aprovisionamiento. Primero, porque si te lanzas a una larga campaña militar sin los suministros de comida apropiados, tus soldados van a durar menos que el grumete de la Armada Invencible. Y segundo, porque si descuidas las rutas que aprovisionan tu fortaleza, centro neurálgico de tus tierras, puedes encontrarte con que ese oro que tan desesperadamente necesitabas para vestir a tus soldaditos no llegue porque el transportista ha caído pasto de los lobos.

Todo por la guerra

En este sentido, como nos comenta Gabriel Dobrev, jefe de desarrollo, "la gestión de recursos se ha reducido a la mínima expresión para que así puedas dedicarte a combatir a tus anchas". Por ello, la administración se limitará prácticamente a garantizar la llegada de los recursos a tu base mediante unos simples clics de un sitio a otro, aunque también dispondrás de otras opciones de microgestión, como la posibilidad de pedir un préstamo.

También en esta misma línea, *Imperium* no incluirá la opción de construir edificios. El mismo Dobrev nos confirma que fue una decisión consciente y meditada, "para que los esfuerzos se centraran en el campo de batalla, aunque ello no quita que exista un árbol tecnológico relativamente sencillo". O sea que hay lo que hay, y tendrás que luchar por ello. Eso sí, tendrás que reclutar soldados, entrenarles, marcar las rutas de aprovisionamiento, custodiar los puntos de entrada del enemigo... ¿O es que te creías que la guerra era simplemente poner los galos a un lado, los romanos al otro y los teutones en medio?





NO ONE LIVES FOREVER 2

A Spy in H.A.R.M.'s Way

Por J. Ripoll

Resulta curioso que, hasta el momento, **la continuación de uno de los mejores juegos de acción** del año 2000 haya despertado tan poco interés. Aunque haya sido **eclipsado feria tras feria por vídeos increíbles** de juegos embrionarios, podemos aventurar que *NOLF 2* **va para obra maestra**.

Si jugaste a *No One Lives Forever* probablemente lo recuerdes como un arcade divertido, con una ambientación excelente y gran variedad de misiones. También incluía diálogos brillantes y un despliegue de accesorios comparable al de *Perfect Dark*. Dos años después, queda claro que las intenciones de Monolith distan mucho de ser las de repetir fórmula y tumbarse en una hamaca a recoger beneficios.

No One Lives Forever 2 es un juego diferente, más arriesgado de lo que sus imágenes dan a entender y sobre todo más complejo en todos sus apartados. Este avance debe servir para que abandones esa imagen preconcebida de típico juego de acción en primera persona y empezar a ver esta secuela como un hijo de *Thief*, es decir, un juego en el que la estrategia resulta más importante que la puntería.

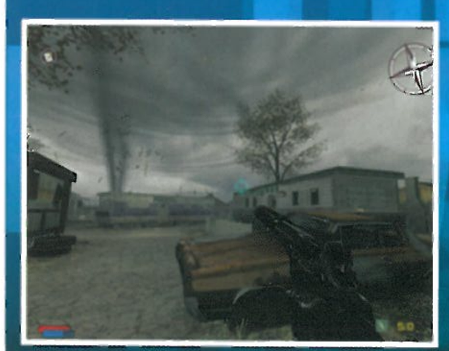
Sin presentaciones

Cate Archer ya es una heroína. Nada de imitadora hortera de Lara Croft. Nada de versión femenina de James Bond. Ella tiene suficiente personalidad para deshacerse de referentes tan incómodos como éstos. Con ese humor británico al que el tópico tilda de cínico e inteligente, Cate iniciará esta vez sus ejercicios de encanto y espionaje en un Japón que vive alejado del mal gusto que imperó durante los años 60. Debe buscar unos cuantos papeles dispersos en un poblado lleno de samuráis a los que te será imposible hacer frente si empleas mentalidad de superhéroe, aquello de "yo contra el mundo".

Con la ayuda de la pistola tranquilizadora y una ballesta, podrás eliminar a los primeros enemigos. Pero antes de seguir, date cuenta de que esta secuela permitirá



Postales como ésta serán numerosas a lo largo de la aventura.



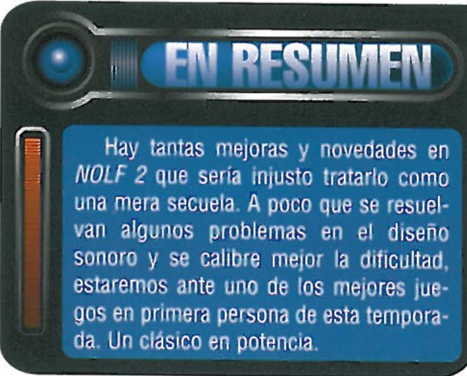
Efectos como el viento y el tornado están perfectamente conseguidos.



De vez en cuando, no viene mal un poco de destrucción masiva.



GÉNERO:	Acción
DESARROLLADOR:	Monolith
EDITOR:	Vivendi Universal
DISPONIBLE:	Noviembre



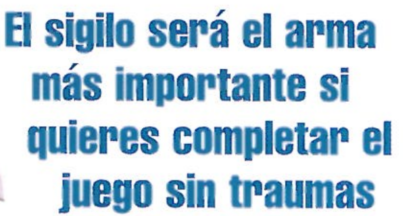
Hay tantas mejoras y novedades en *NOLF 2* que sería injusto tratarlo como una mera secuela. A poco que se resuelvan algunos problemas en el diseño sonoro y se calibre mejor la dificultad, estaremos ante uno de los mejores juegos en primera persona de esta temporada. Un clásico en potencia.

buscar en los cuerpos muertos objetos de interés, así como moverlos hacia zonas menos transitadas para evitar que alguien sospeche. Si dejas un rastro de cadáveres, en pocos segundos serás testigo de la congregación de samuráis más impresionante desde *Ran*.

Es necesario cambiar el chip. Nada de matar por matar. Tres disparos nunca vienen mal, pero si no estudias antes la zona en la que debes infiltrarte, así como el comportamiento de los guardias, mejor será que emigres hacia otro tipo de juegos. Esto no es lo tuyo. El sigilo será el arma más importante si quieres completar el juego sin traumas.

Este cambio radical en el planteamiento del juego sería imposible si no estuviera acompañado por una mejora sustancial de la IA y un diseño más elaborado de escenarios. Por lo visto hasta el momento, recorrerás parajes en los que se han invertido horas y horas de escrupuloso trabajo. Las numerosas rutas posibles incluirán pasillos subterráneos, incómodas explanadas e incluso zonas que podrás sumir en la oscuridad destruyendo las luces que las alumbran. El jugador difícilmente podrá repetir estrategia a cada nueva misión.

A ello debes sumar unos enemigos que no dudarán en avisar a sus compañeros si se encuentran en inferioridad o a investigar cualquier ruido sospechoso. Porque el sonido es parte activa del juego. No es lo mismo caminar sobre mármol, césped o nieve, ni siquiera disparar en una habitación con la puerta abierta o cerrada. Pese a que todos esos detalles aún estaban por pulir en esta beta, debemos creer a los diseñadores y esperar que en el juego final sí será conveniente mirar dónde pisas.



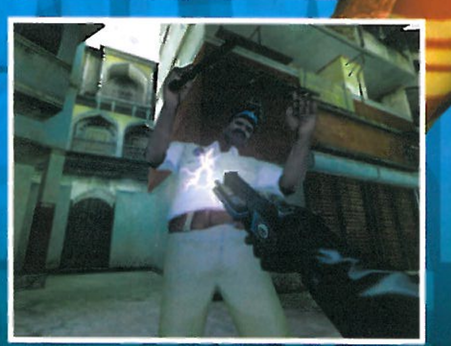
Progresa adecuadamente

Otra de las novedades destacables de esta secuela es la posibilidad de ir mejorando en las tres habilidades básicas del juego (robo, armadura y manejo de *gadgets*) según los puntos que vayas obteniendo tras superar algunos de los objetivos principales o secundarios. Así, poco a poco crearás una Cate Archer más sigilosa, resistente y, sobre todo, más rápida para decodificar códigos o vaciar los cuerpos enemigos.

Esta futura reina del espionaje femenino va a tener un acabado gráfico deslumbrante. Tanto ella como el resto de personajes han ganado mucho en nivel de detalle. Sus caras y sus gestos son más reales que nunca, hecho que facilitará la inmersión del jugador en una historia más variada que la de la entrega anterior, repleta de traiciones, giros en la trama y enemigos emblemáticos.

Los escenarios, ambientados en parajes como la India, Japón y Ohio, también han dado un salto de calidad. Quienes descubrieron en *Alien versus Predator 2* las enormes posibilidades del motor gráfico Lithtech verán cumplidas sus expectativas. El número de polígonos se ha multiplicado por 20, y todo ello sin necesidad de aumentar demasiado los requisitos técnicos.

Si a ello sumamos un armamento perfectamente detallado y la promesa de un modo de juego cooperativo mucho más ambicioso que el de la primera entrega, no es arriesgado confiar en que *No One Lives Forever 2* saque al género del bache creativo en el que se encuentra desde hace unos meses. Eso sí, para ello será necesario equilibrar bien la dificultad. Esta beta es demasiado difícil incluso en su modo más asequible.


El tranquilizador es útil siempre que no te hayan detectado.


A algunas armas no acabamos de verles la utilidad.



No dejes que se acerquen. Un toque de katana y habrás muerto.


Como puedes observar, Cate está mejor que nunca.

Nos hemos calzado nuestras **galas de estrategas interplanetarios** y viajamos al corazón de una galaxia convulsionada. **Marte y la Tierra**, nebulosas y **cinturones de asteroides**, **naves espaciales** y mapas de navegación estelar. ***Haegemonia* va a traer eso** y un poco más.

HAEGEMONIA
Legions of Iron

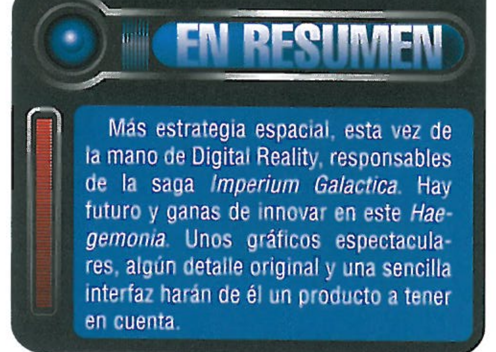
Por X. Pita

De la misma forma que un buen actor secundario puede ser suficiente para salvar una película de la mediocridad, un juego aparecido por sorpresa puede salvar la más anodina de las ferias internacionales. *Haegemonia* es un juego con capacidad para ello. De hecho, fue una de las grandes sorpresas de la pasada E3. Cuando las grandes firmas ya habían repasado sus futuros catálogos, una oscura compañía húngara se situó bajo los focos para presentar su juego de estrategia en tiempo real situado en el espacio. Los elementos volvían a ser los típicos del género, pero estaban combinados de tal forma que el resultado distaba mucho de parecerse a cualquier clon de medio pelo.

Tal vez el espacio sea un lugar frío y silencioso, pero el de *Haegemonia* va a fascinarte y entrarte por los ojos desde el principio. Por lo visto en esta beta, los gráficos de *Haegemonia* van a acercarse al sobresaliente: una inmensidad de estrellas, cinturones de asteroides, nebulosas y planetas de un colorido abrumador, todo ello acompañado de una música que por épica recuerda a las bandas sonoras de cine y por ambiental a los mejores momentos de Brian Eno.

DATOS

GÉNERO:	Estrategia
DESARROLLADOR:	Digital Reality
EDITOR:	Wanadoo
DISPONIBLE:	Noviembre



EN RESUMEN

Más estrategia espacial, esta vez de la mano de Digital Reality, responsables de la saga *Imperium Galactica*. Hay futuro y ganas de innovar en este *Haegemonia*. Unos gráficos espectaculares, algún detalle original y una sencilla interfaz harán de él un producto a tener en cuenta.

Guerra galáctica

Viajarás a un futuro no muy lejano, en concreto, dentro de unos cien años. En aquella época, las colonias que la raza humana habrá fundado en el espacio exterior comenzarán a reclamar su independencia frente al planeta madre. Tu papel en este tinglado secesionista será recorrer los distintos asentamientos para conseguir que seres humanos con intereses muy diversos accedan a unirse en un frente común.



Si no destruyes el asteroide, él te destruirá a ti.



Así de bien luce el sol en medio de la galaxia.



Sin duda, esta travesía parece de lo más peligrosa.

ESTRATEGIA CÓSMICA

Quién les iba a decir a los diseñadores de Relic Entertainment que *Homeworld* iba a convertirse en una referencia. Pero así fue, y al rebufo del que ya es un clásico han ido apareciendo juegos que, con mayor o menor fortuna, explotaban lo esbozado en este título. Ninguno de los clones se acercó a la maestría de su modelo. Ni *Project Earth* ni *Far Gate* han superado el listón. Pero hay más estrategia cósmica en la recámara además de *Haegemonia*, y se llama *O.R.B*, uno de esos juegos de desarrollo largo, costoso y lleno de baches. Veremos si el maestro encuentra un discípulo que le dé la réplica.



Por supuesto, esto va a ser estrategia galáctica con naves de por medio, así que se hace inevitable pensar en *Homeworld*. El juego de Relic sentó las bases de lo que han sido los juegos de estrategia galáctica en tiempo real posteriores. Son juegos en los que manejas una serie de naves por escenarios inmensos recreados en unas completas 3D. Como ocurría en *Homeworld*, en *Haegemonia* el entorno tridimensional no va a ser un mero telón de fondo, sino el verdadero pilar sobre el que se construye la esencia del juego. Habituarte a mover tus tropas por un escenario como éste puede constituir el mayor reto para los jugadores menos pacientes o habilidosos.

Por suerte, Digital Reality parece estar a punto de conseguir un perfecto equilibrio entre dificultad y jugabilidad. La interfaz te parecerá limpia y sencilla. Los iconos de la esquina izquierda permitirán un acceso rápido al escuadrón de naves. Haciendo clic con el botón derecho del ratón sobre una unidad, aparecerá un menú que incluye diversas opciones tácticas, como determinar su actitud ante el enemigo. El número de unidades estará restringido, pero ello no va a impedir que durante el juego se desarrollen batallas multitudinarias.

Habrá batallas, gestión de recursos y un árbol tecnológico con más de 200 entradas

Que vivan los héroes

El manejo de las unidades va a ser tan sencillo como intuitivo. Bastará con una simple selección de las naves y un clic para dar órdenes de movimiento o de ataque. Para desplazarte por el escenario teniendo una visión más global, podrás acceder, tras pulsar la barra espaciadora, a un mapa general. Gracias a él, localizarás tanto los planetas como los objetivos de una manera rápida, algo que se agradece en un juego como éste, repleto de escenarios inmensos en los que perderse resulta tan fácil como definitivo.

El héroe está de moda. Como en *Warcraft III* o *Warlords Battlecry*, en *Haegemonia* se ha reservado un papel de lujo para este tipo de unidad. Se trata de un personaje que tendrá cierta relevancia en el guión del juego. Liderará tus escuadrones e irá mejorando sus habilidades de combate a medida que avance la partida.

La capacidad de evolución de las diferentes razas (dos en la beta que ha llegado a la redacción, aunque serán cuatro en la versión definitiva) pasa por desarrollar un árbol tecnológico tan amplio como variado: más de doscientas mejoras que irás descubriendo en las estaciones de desarrollo.

Cogiendo un poco de aquí y otro tanto de allá, Digital Reality parece haber construido un juego que, para alivio de muchos, deja muy lejos la repetición de una repetición. Pronto podrás disfrutar del resultado.



Las misiones de escolta serán muy frecuentes en el juego.



El espacio rara vez ha tenido mejor aspecto.



Luces en el espacio: los gráficos del juego son sobresalientes.



THE GLADIATORS

Galactic Circus Games

Por G. Masnou

Los romanos lo tenían claro: no hay ciudadano que se resista a una razonable dosis de **pan y circo**. Esta vez, el pan lo pones tú. **Arxel Tribe va a** limitarse a **montarte el circo** y darte un entrada de palco para **el espectáculo más grande de la galaxia**.



Arxel Tribe tiene un juego atípico entre manos. Va a rescatar el estilo pausado de la saga *Myth* y el frenesí táctico de la saga *Z* sin por ello renunciar a la profundidad y el rigor de otros juegos de estrategia en tiempo real. Pese a su título, *The Gladiators* no va a ser un juego de romanos. No esperes comandar legiones ni exterminar bárbaros a golpe de tridente. De hecho, la acción se desarrolla en algún lugar remoto de la galaxia, muy lejos de la arena en que Russell Crowe pasaba de esclavo a emperador en su oscarizada película de gladiadores.

El pretexto del juego es un violento deporte, el "deathbowl", que desata pasiones casi idénticas a las del fútbol terrícola. Allí encarnarás a Callahan, un marine americano que, por una serie de infortunios que tienen que ver con un viaje espacial, un agujero negro y una bella princesa, se verá obligado a participar en la deathbowl para salvar el futuro del imperio galáctico.

Pan y circo para el pueblo

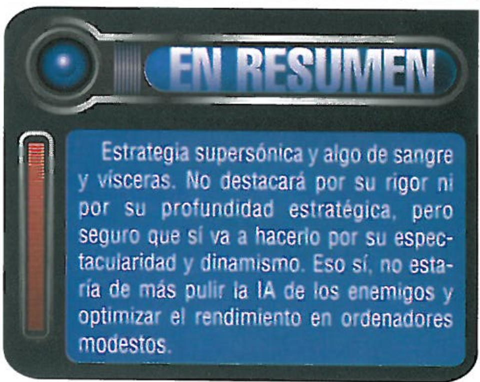
Un aspecto que sí guarda similitudes con la época romana es el escenario en que van a desarrollarse las misiones del juego. Se trata de colosales arenas rodeadas de público con entornos que van desde frondosas selvas tropicales a archipiélagos llenos de lava incandescente o zonas glacia-

El combate cuerpo a cuerpo sólo favorece al enemigo. Habrá que mantener las distancias.



DATOS

GÉNERO:	Estrategia
DESARROLLADOR:	Arxel Tribe
EDITOR:	Arxel Tribe
DISPONIBLE:	Octubre



EN RESUMEN

Estrategia supersónica y algo de sangre y vísceras. No destacará por su rigor ni por su profundidad estratégica, pero seguro que sí va a hacerlo por su espectacularidad y dinamismo. Eso sí, no estaría de más pulir la IA de los enemigos y optimizar el rendimiento en ordenadores modestos.

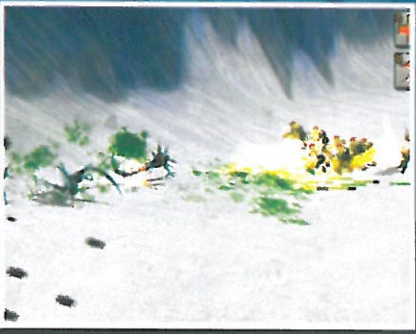


Las posiciones elevadas ofrecerán seguridad y un mayor rango de tiro.



Al final de cada arena toparás con enemigos de alto nivel.


Los círculos de energía permitirán aumentar tu numero de efectivos.


Prepárate para la mayor masacre de insectos desde *Starship Troopers*.

les. En cada nivel encontrarás áreas en que ondas eléctricas fluyen en círculos. En ellos podrás invertir la energía acumulada a lo largo del nivel para sanar a tus hombres o para crear nuevas tropas y nuevos vehículos. Se incluyen tropas de asalto, comandos, granaderos, carros de combate Abrams y helicópteros.

El objetivo final de cada nivel consiste en ir del punto A al punto B sin fallecer en el intento y eliminando toda oposición. No existe la posibilidad de crear edificios ni de acumular recursos, sino que todo se basará en aprovechar de manera inteligente las características del terreno y dirigir con esmero el puñado de unidades a tu cargo.

Deberás centrarte en aprovechar el terreno y dirigir bien tus unidades

En la mayoría de las misiones, dirigirás escuadrillas de apenas una decena de unidades que podrás organizar por grupos y formaciones, como en cualquier juego de estrategia en tiempo real. Al mando de tus muchachos, te enzarzarás en una serie de


Esto es lo que sucede cuando se pisa accidentalmente una mina.

combates mucho más tácticos que estratégicos. Muchas fases se resuelven aprovechando los recovecos del escenario e intentando avanzar rápido y ver sin ser visto. El hecho de que absolutamente todos los elementos de la arena puedan ser destruidos (incluso la vegetación) añadirá algo de variedad a esta en principio limitada fórmula de juego.

Aunque todavía no podemos adelantar demasiados detalles sobre el desarrollo de la campaña individual, sí está confirmado que la escuadrilla de Callahan no va a ser el único grupo de gladiadores que podrás dirigir. También estarán a tu alcance otras dos facciones: los mágicos y los galácticos. Cada una dispondrá de características propias y una variada selección de unidades. Los primeros van a ser una horda demoníaca con aspecto de insecto y abundantes poderes mágicos. En cuanto a los segundos, basarán su poder en el armamento de ultimísima generación. Los liderará el malvado general Maximix. Cada facción va a disponer de su puñado de misiones propias dentro de la campaña individual, que constará de un total de 21.

Carnicería plural

Si los enemigos controlados por el ordenador no logran saciar tu sed de sangre y viseras, no desesperes. *The Gladiators* incluirá la opción de luchar contra 16 compañeros vía Internet o red local, ya sea en el tradicional deathmatch (con la posibilidad de entrar en una partida ya empezada) o en un modo de juego rápido con partidas de menos de 30 minutos.

Los ETR enfocados a la acción pura y dura siempre se han situado en una peligrosa tierra de nadie. No ofrecen suficiente seriedad para los estrategas de pro y resultan demasiado complejos para los amantes de la acción. *The Gladiators* promete llegar allí donde *Myth* y *Z* sucumbieron, ofreciendo una jugabilidad equilibrada y una factura técnica que ya quisieran para sí las producciones de Blizzard. Pronto veremos si lo consiguen o no.

CONTACTO SANGRIENTO

Los deportes violentos ambientados en el futuro siempre han tenido una gran aceptación en el mundo de los compatibles. Entre los casos más brillantes, destaca *M.U.D.S*, un juego de rugby en el que los jugadores eran alienígenas de distintos puntos de la galaxia. Tampoco estaba mal *Grand Monster Slam*, otra historia de alienígenas entregados a la violencia deportiva. Pero el clásico entre clásicos es sin duda *Speedball*, un juego de fútbol futurista algo pasado de rosca. La tercera entrega de la serie, que se titulará *Speedball Arena*, debería aparecer en breve.



ANÁLISIS A LA CONTRA

ICEWIND DALE II

A ver si nos concienciamos de una vez de que lo que soléis considerar "rol puro y duro" es, en realidad, un producto minoritario, por poco ágil y difícil en exceso. En lo que sí estoy de acuerdo con vuestro análisis del pasado número es en que la presentación de *Icewind Dale II* parece un tanto anticuada. Hay mejores soluciones que esas perspectivas cenitales, esos gráficos algo esquemáticos y esos escenarios casi de un solo color. Pero la fórmula de juego funciona, porque es rápida, fácil de entender y sin complicaciones innecesarias, ni en la historia, ni en su desarrollo ni en la evolución del personaje. Tal vez yo no sea un rolero de pro, pero es éste el rol que me gusta. El tipo de juegos que se aprenden a dominar de una sentada y en los que el protagonismo lo tiene la acción y no la necesidad de seguir a pies juntillas las reglas del famoso juego de los dragones y las mazmorras.

Luis Arco (e-mail)

Envíanos tu texto por carta indicando ANÁLISIS A LA CONTRA en el sobre a Game Live - C/ Mestre Nicolau 23, Entlo. - 08021 Barcelona o mediante e-mail a gamelive@ixoiberica.com indicando análisis a la contra en el asunto.

LA CUENTA ATRÁS



Cuando decimos que torres más altas han caído, nos referimos a los importantes cambios acaecidos en la vida de Garcia (ver más abajo), no a la trágica reducción a escombros de esos edificios singulares en que estáis todos pensando. Luctuoso hecho del que, por cierto, acaba de hacer un año.

El próximo *Unreal Tournament* ya despierta pasiones cuando aún está en versión probeta.

Faltan cuatro semanas:

Sánchez opina que Tatu, las Spice Girls rusas, son el grupo del momento, que van arrasar y que el compañero Moysi (responsable de la llegada a nuestra redacción del infausto CD de este par de niñas malcriadas) es su ídolo intelectual y humano.

Faltan tres semanas:

Celebramos el nacimiento del primer hijo del camarada Cid, analista de este panfleto y residente en lejanos mundos de fantasía rolera. Su pequeño elfo se llamará de alguna manera y habrá pesado un número determinado de quilos. Ampliaremos la noticia.

Faltan dos semanas:

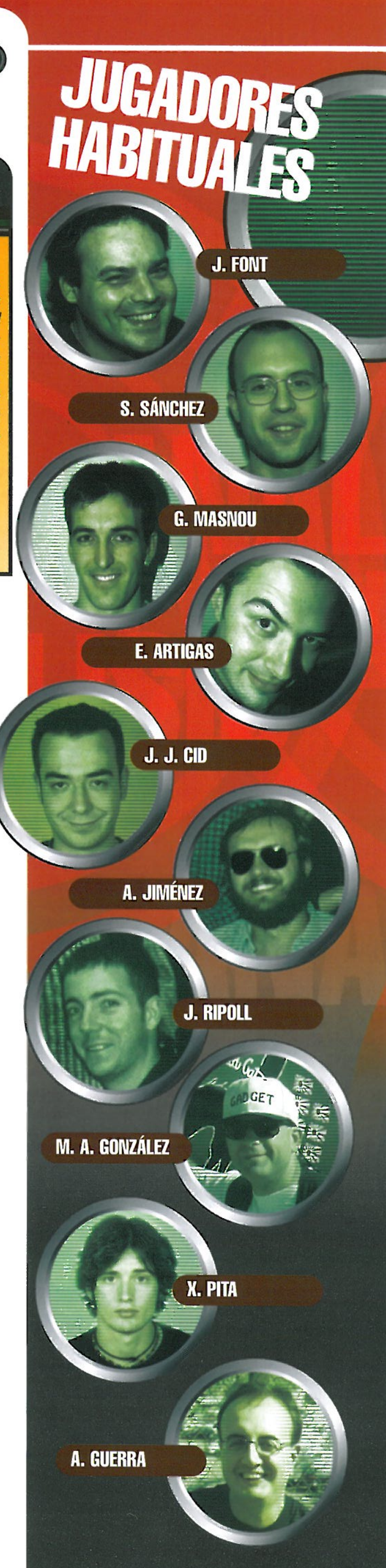
¡Qué momento! La demo jugable de *Unreal Tournament 2003* se materializa en la Red. Pita, Masnou, Ripoll, Sánchez y un alto directivo de una célebre compañía telefónica se citan on line para estrenarlo con todos los honores. Resultado: Equipo externo 10 Redactores 0.

Falta una semana:

¿Cómo que 10 a 0? Sánchez discrepa de la versión de los hechos que el compañero Pita ha difundido a los cuatro vientos. Según él, el *lag*, el sobrecalentamiento debido a problemas con su tarjeta gráfica, el árbitro y el mal estado del terreno de juego hacen imposible hablar de un claro ganador. En fin, que lo suyo ya huele..

Hora cero:

¡Garcia se casa! No es broma, el más militante y orgulloso de los solteros acaba de pasar por el juzgado. Cuentan que torres más altas han caído y que incluso Liz Taylor empezó su accidentada carrera marital como soltera, pero no nos esperábamos eso del muchacho. En fin, que pronto podréis consultar on line su lista de bodas, más larga que el cuello de Pau Gasol.



EL BUENO EL FEO Y EL MALO

Buenos, feos, malos. De eso siempre hay en casi cualquier juego que se precie. Porque los juegos reproducen la vida en sus aspectos más esquemáticos, y la bondad, maldad y belleza son indicadores que entran en casi cualquier esquema.



EL BUENO

Batman era un tipo torturado, sumido en profundas contradicciones, pero aun así, se las arregló para seguir en la nómina del bien y no pasarse nunca al otro bando. Si Bin Laden hubiese seguido su ejemplo, aún seguiría combatiendo la amenaza soviética y otro gallo nos cantaría a todos.



EL FEO

Aunque las compañías se esfuerzan cada vez más en crear personajes feísimos para que les hagamos un hueco en nuestro podio, Hitman, ese pedazo de profesional del crimen, tiene un no sé qué que nos hace considerarlo especialmente horrible. Así pues, premio para el caballero con pasado sangriento.



EL MALO

Hombre, no es que sea del todo mala. Es, sencillamente, amoral, lo que supone que perpetra las más salvajes atrocidades sin el menor escrúpulo de conciencia, porque de eso no gasta. La Cosa no es del todo mala, pero hay que ver lo mal que se porta. Nosotros la hemos sufrido en silencio.

NUESTRAS FICHAS

Una rápida ojeada a nuestras fichas técnicas te permitirá descubrir:

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 233; 32 MB de RAM
Recomendado: PIII 600; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas — No / Sí
Sin tarjeta 3D
Direct 3D
Open GL

Multijugador
Un mismo PC — LAN 16 — Internet 16

Idioma Textos de pantalla — Voces

- Qué procesador y memoria debe tener tu equipo para que puedas jugar.
- Con qué procesador y memoria podrás disfrutarlo a la perfección.
- Si puedes o no jugar en caso de que no tengas una tarjeta gráfica 3D.
- Cuántos jugadores permite la opción multijugador en un mismo PC, en modo de pantalla partida o por turnos.
- En qué idioma están los textos de pantalla y las voces.
- Con qué API es compatible si utilizas aceleración gráfica.
- Si tiene o no restricciones de edad.
- Hasta cuántos jugadores pueden participar vía Internet.
- Hasta cuántos jugadores pueden participar en red local.



En *Game Live* haremos todo lo posible para que los árboles no nos impidan ver el bosque. Que quede claro que a) cuando un juego cumple, sin más, con los mínimos exigibles merece un cinco y b) que no todos los meses se edita "el mejor juego del mundo" o "el mejor en su género".

10 Perfecto
Todavía no ha llegado el juego que colme nuestras aspiraciones, pero ese día dejaremos la revista para jugar a él día y noche.

9 Obra maestra
No te lo puedes perder por nada del mundo. Pocas veces verás una nota así en nuestra sección de análisis. El consenso es unánime en la redacción.

8 Excelente
Como subir al cielo en un ascensor climatizado y con hilo musical. Para cualquier jugador que se precie.

7 Notable
Muy por encima de la media. No te hará perder la cabeza, pero sí es muy recomendable.

6 Bueno
Un producto digno en el que vale la pena invertir tus ahorros, especialmente si eres un fan del género. Destaca entre los de su especie.

5 Aceptable
O interesante sin más, si lo prefieres. Un juego mediano que puede hacerte pasar buenos ratos y puedes comprar sin la gabardina ni las gafas oscuras.

4 Mejorable
Puedes pasar perfectamente sin él. No es que jugar a esto sea perjudicial para tu salud, pero no tenerlo tampoco debería quitarte el sueño.

3 Prescindible
Recomendado sólo para mediados de agosto y otras épocas de pertinaz sequía en lo que a software se refiere. ¿Seguro que lo vas a comprar?

2 Pernicioso
Nueve de cada diez analistas consultados confirman que tu ordenador puede sufrir molestos efectos secundarios si instalas este subproducto.



1 Deleznable
Comprarlo no está perseguido por el Código Penal de ningún país democrático, pero ya dijo Winston Churchill que hasta la democracia es mejorable.



GÉNERO: Acción/Aventuras • **DESARROLLADOR:** Computer Artworks • **EDITOR:** Vivendi Universal • **PRECIO:** 49,99 €

Por G. Masnou

Los juegos de terror y supervivencia parecían haber entrado en vía muerta. **Nadie era capaz de pulsar con eficacia los resortes del miedo**. Por suerte, **La Cosa viene** de su páramo ártico **para demostrarnos que aún queda** mucho **terror por explorar** y muchos ejercicios de supervivencia que poner en práctica.

THE THING



Los juegos de terror y supervivencia actuales apenas van unos pasos más allá de los parámetros establecidos por el título que dio el pistoletazo de salida al género, *Alone in the Dark*. Cierto, las nuevas tecnologías han permitido que podamos disfrutar de juegos de cierto fuste, como *Nocturne* y *Blair Witch Vol.1: Rustin Parr*. Pero no dejan de ser una reiteración de la misma fórmula: fondos en 2D con personajes en 3D, ángulos de cámara inverosímiles que ayudan a aumentar la sensación de angustia y una mecánica que mezcla sin tapujos acción con aventura, exploración y algún que otro sobresalto. La enciclopedia de las ideas originales lleva tiempo sin actualizarse.

The Thing vuelve a basarse en las constantes vitales del género, pero aun así es uno de los contados juegos capaces casi desde la primera pantalla de aportar algo nuevo. En este deslumbrante cóctel, hay un poco de todo. El trabajo en equipo de *SWAT 3*, la acción desenfrenada de *Max Payne*, la exploración concienzuda de *Rustin Parr* e incluso un desarrollo argumental tan cinematográfico como el de *Half-Life*. Es una inédita combinación que, además, deja espacio más que suficiente para ideas personales e intransferibles.

Licencia para renovar

The Thing se inspira en el clásico film del mismo título, una extraordinaria producción

SÓLO PARA ADULTOS

¿Contenidos adultos en los videojuegos? *Soldier of Fortune II*, *Hitman*, *Max Payne* o *GTA III* son una muestra palpable de que poco a poco la industria del PC está rompiendo tabúes y ofrece abiertamente contenidos adultos para jugadores adultos. Se trata de un territorio relativamente virgen aún, especialmente si lo comparamos con la televisión, el cine o la literatura, pero no hay duda de que se avanza con paso firme. En *The Thing*, asistes a escenas dignas del Peter Jackson más gore: soldados orinándose encima, vomitando o volándose la tapa de los sesos, cadáveres en un avanzado estado de descomposición... En fin, turbias exquisiteces que satisfarán a los amantes de las vísceras y las emociones





El alienígena toma formas y cuerpos más poderosos a medida que avanza el juego.

de serie B dirigida por John Carpenter en 1982. Aun así, no se ciñe palmo a palmo a lo acontecido en la película. De hecho, podríamos calificarla de secuela digital, un *The Thing 2* que arranca en el punto en que acababa la película. Casi todos los miembros de una expedición científica han sido exterminados. Un grupo de militares es enviado a la base ártica para averiguar por qué se han interrumpido todas las comunicaciones con ella.

Por poco que hayas oído hablar del film original, ya sabrás que la estrella de la función es un implacable alienígena recién descongelado que posee la capacidad de adoptar el aspecto de sus víctimas. Esa cualidad es uno de los motores de la fórmula de juego. La Cosa puede estar en todas partes y en ninguna. Puede ser cualquiera. Y eso crea una atmósfera de tensión psicológica y amenaza constante que llega a hacerse insoportable.

Una gran novedad es que *The Thing* es el primer juego de terror y supervivencia que se juega en equipo. Puedes tener a tus órdenes hasta tres individuos, ya sean miembros del equipo militar con el que llegas a la base o alguno de los escasos supervivientes de la hecatombe provocada por el alienígena. Su ayuda resulta fundamental para superar ciertos tramos del juego. Entre ellos encuentras desde ingenieros especialistas en reparar todo tipo de paneles a médicos que reponen la salud del equipo cuando ésta es precaria, sin olvidar a los guardias de seguridad, muy duchos en el manejo de las armas. No dispones de control directo sobre sus acciones, aunque sí puedes asignarles un conjunto de órdenes concretas utilizando una práctica interfaz desplegable. Sin llegar a la complejidad de algunos juegos de acción táctica, *The Thing* se las apaña para ofrecer operaciones en equipo fáciles y rápidas de llevar a cabo.

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria (aDeSe +18)
Mínimo: PII 400; 64 MB de RAM
Recomendado: PII 600; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

Idioma Textos de pantalla: español. Voces: español.





Algunos ordenadores esconden información y códigos de acceso de vital importancia.

Terror al acecho

El juego de Computer Artworks es, sobre todo, una radiografía del comportamiento humano ante situaciones límite. Y como tal, es un acierto indiscutible. Cada individuo dispone de un indicador de cordura que tenderá a disminuir en situaciones límite, cuando la tensión se dispare. Tu papel consiste en parte en mitigar la sensación de pánico irracional que va apoderándose de tus hombres curando heridas, repartiendo armas y munición o demostrando tus dotes de líder en situaciones conflictivas. Por supuesto, el



Dos soldados enemigos momentos antes de irse al otro barrio.

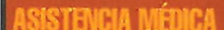
HABLANDO SE ENTIENDE LA GENTE

Para que la comunicación entre el jugador y los personajes controlados por el ordenador sea lo más rápida y fluida posible, los desarrolladores de *The Thing* han ideado un original y práctico sistema por iconos muy parecido al que se utiliza en algunos títulos multijugador.



ENEMIGO LOCALIZADO

La Cosa está constantemente al acecho y la oscuridad de la base antártica dificulta enormemente la localización de cualquier amenaza. Afortunadamente, cuentas con la extraordinaria agudeza visual de tus hombres, que te informan con antelación de cualquier presencia enemiga que haya en las proximidades.



ASISTENCIA MÉDICA

Tus hombres sufren percances físicos con gran asiduidad y necesitan reponer su salud. En *The Thing*, el número hace la fuerza. Por ello resulta de vital importancia mantener a todos los miembros del equipo con vida, ya sea mediante la utilización de los escasos botiquines o gracias a la asistencia del médico del equipo.



CONVERSAR

La ayuda de los miembros del equipo no se limita a los enfrentamientos contra el alienígena. También te echarán una mano a la hora de localizar objetos y resolver algún que otro rompecabezas. Cuando aparezca este icono, pon atención a las palabras de tu compañero, muy posiblemente te proporcionará algún tipo de indicación.

GANAR CONFIANZA

The Thing es como un culebrón venezolano; las relaciones con los miembros del equipo marcarán tu porvenir en el juego. Proporcionar armamento y munición, curar heridas y echar una mano en las situaciones más peliagudas de un combate mejorará la relación con tus compañeros y la efectividad del grupo.



PERDER CONFIANZA

Lo peor que puede pasarte. Cadáveres por doquier, La Cosa haciendo de las suyas, la munición y los botiquines escasean... la moral de tus hombres empieza a decaer y un torbellino de locura se apodera del grupo. Si este icono se vuelve de color rojo, el portador del mismo ignorará tus ordenes y puede que incluso te dispare.



El fuego del lanzallamas resulta infalible, aunque su alcance es muy limitado.

fallecimiento de un compañero, los incesantes ataques de La Cosa o el hallazgo de cadáveres despedazados tendrán un efecto devastador sobre la moral del grupo. Varios sustos demasiado seguidos son suficientes para que los compañeros dejen de obedecer tus órdenes, se orinen en los pantalones (literalmente) y empiecen a disparar con sus armas a ciegas o peor aún, contra ti.

La capacidad de transformarse de La Cosa es la más terrorífica de las variables de esta ecuación. Como el monstruoso alienígena puede convertirse en cualquiera de los miembros de tu equipo, nunca sabes si la amenaza está delante o detrás de ti. Eso da juego a multitud de situaciones angustiosas en las que ningún miembro del equipo confía en los demás.

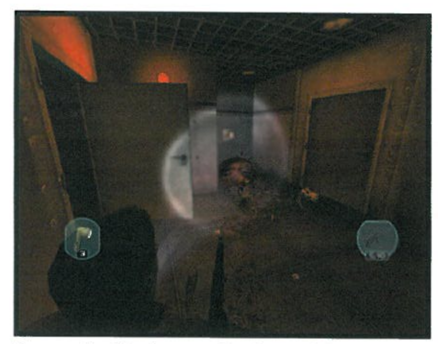
La única forma de salir de dudas son las jeringuillas de adrenalina. Si son correctamente aplicadas, pueden delatar si alguno de tus compañeros ha sido suplantado por el alienígena. Sin embargo, este sistema de detección presenta lagunas. Aunque realices casi continuos análisis de sangre, a veces no detectas la presencia del alien. Eso se debe a exigencias narrativas, ya que el juego tiene un cuidado guión que difícilmente avanzaría si los desarrolladores no se hubiesen permitido alguna que otra licencia.

Tras los pasos de Half-Life

La obra magna de la compañía Valve sigue siendo todo un referente cuando se habla de juegos de acción narrativa. Y sí, en *The Thing* se aprecia con nitidez la huella de



Avanza despacio y con precaución, ya que el peligro acecha detrás de cada puerta.



Las autoridades sanitarias advierten que las personas con problemas cardiacos deben alejarse de este juego.

Half-Life. El juego se desarrolla a lo largo y ancho de diez mapas divididos en múltiples zonas. En cada una de ellas, se desarrolla un pequeño episodio separado del resto por escenas cinemáticas.

Cada episodio tiene unos objetivos iniciales y otros que van apareciendo a medida que se progresa en la misión. Hay un poco de todo: desde activar generadores de energía averiados a localizar códigos, tarjetas y llaves de acceso e incluso desactivar a contrarreloj una mortal trampa de gas. Otro aspecto que añade interés al desarrollo son las cámaras de seguridad que hay esparcidas por toda la base. Su manejo es muy útil para visualizar lo que te espera en la habitación contigua. Además, resultan fundamentales para leer documentos y códigos situados en los lugares más inaccesibles. No obstante, los puzzles lógicos no representan el núcleo principal de *The Thing*. Esa tarea recae sobre las generosas dosis de acción.

Los tiroteos se desarrollan de forma rápida, ágil y sencilla. Si ya te lo pasaste de lo lindo con *Max Payne* o *Heavy Metal F.A.K.K. 2,* te encantará saber que *The Thing* se maneja mejor y resulta infinitamente más intuitivo. Se ha añadido un sistema automático para apuntar, así como un modo en primera persona para observar el entorno que te rodea y disparar de forma más precisa. Cuando La Cosa hace acto de presencia, la orgía de sangre, destrucción y vísceras es considerable. No obstante, el control de las fases de acción es asequible y permite que incluso los neófitos se familiaricen rápido con él.

Signos de los tiempos

Siguiendo la tendencia actual, *The Thing* llega de forma simultánea para dos consolas de nueva generación y en formato PC, por lo que tiene algunas de las tradicionales características de los juegos multiformato. La opción de grabar la partida cuando te venga en gana brilla por su ausencia: para ello debes recurrir a unos radiocasetes repartidos en cuentagotas a lo largo y ancho del juego.



Los enemigos poseen algunos conocimientos sobre tácticas militares.

Tampoco se han implementado opciones multijugador, aunque no importa en absoluto, ya que la creación de Computer Artworks cobra pleno sentido si se disfruta de forma individual, con las luces de la habitación apagadas, el sonido de los cascos al máximo y todo el tiempo del mundo por delante. Para la alta competición y la destrucción masiva, ya existen productos como *Counter Strike* o *Team Fortress*.

El juego cobra pleno sentido si se disfruta con las luces de la habitación apagadas

Lo fundamental es que *The Thing* se ha situado en la primera posición en lo que a juegos de terror y supervivencia para PC se refiere. En esta historia glacial y alienígena domina el terror en su máxima expresión, pero también hay espacio para la aventura, la exploración e incluso el juego en equipo. Y todo conviviendo en feliz armonía para ofrecer diversión a raudales. No existen otras palabras para definir lo descrito en estas páginas: gran juego y compra obligada.



Cuando La Cosa acecha, crece la desconfianza en el grupo.



La linterna se convierte en muchas ocasiones en un objeto indispensable.



El alienígena más asqueroso que jamás haya existido se eleva hacia los cielos.



Más claro, agua. Uno de nuestros compañeros necesita asistencia médica.

GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Digital Illusions • **EDITOR:** Electronic Arts • **PRECIO:** 47,95 €

La gran esperanza acaba de materializarse. Esta vez no han hecho falta largas esperas ni campañas destinadas a crear expectativas brutales. **Tras** un corto paréntesis al que siguieron **una atronadora presentación en la E3** y una demo espectacular, ***Battlefield 1942* ya está en la calle**. Y ha llegado para quedarse mucho tiempo.

Por J. Ripoll



BATTLEFIELD







A veces pienso que ser diseñador de videojuego debe ser algo increíble. Pero al imaginarme cómo habrán sufrido en Digital Illusions, compañía de origen sueco y sin ningún título memorable en su historial, para que su juego llegase a las tiendas antes que ningún otro peso pesado de la nueva temporada, se le quitan a uno las ganas. Sobredosis de cafeína, ojos que son sangre, caras que son ojeras, familias que no lo son tanto... Y todo, ¿para qué? Para que luego un crítico de sofá saque a relucir todos esos pequeños detalles que no pudieron retocar a tiempo.

¿A qué viene esto? Me explico: *Battlefield 1942* llegó a las tiendas norteamericanas la semana en que la muerte volvió a ser espectáculo de masas: la del último 11 S. A las pocas horas, aparecía un parche para solucionar unos cuantos problemas que afectaban principalmente al modo multijugador y al rendimiento con determinadas tarjetas gráficas. Muy poco después, la demo de *Unreal Tournament 2003* era una realidad. La tan temida competencia veía al fin la luz.



1942





Lástima que no podamos derrumbar los edificios con un par de cañonazos.

La necesidad del parche y la llegada de una competencia tan potente suponía dos puñetazos en los dientes para iniciar su andadura. Lo primero da una imagen de precipitación y lo segundo siembra de espinas su carrera comercial. De todas formas, este análisis resulta injusto con el juego porque, aun sin parche, su calidad es indiscutible. Además, por suerte, la versión que se comercializa en España incorpora las correcciones del mencionado parche. Eso sí, lo que nadie puede negar es que *Unreal Tournament 2003* va a suponer un hueso muy duro de roer.

Campos de insectos y metal

Si la Primera Guerra Mundial fue un gran combate cuerpo a cuerpo, de trincheras y fusiles, la siguiente (y a día de hoy última) inauguró un nuevo concepto: el de las máquinas por encima de los hombres. Ésa es precisamente la experiencia que ofrece *Battlefield 1942*, la del simulador total de una guerra donde el acero devoró a la carne. No sin motivo, la imagen más repetida a lo largo del juego es aquella en la que un tanque está a punto de destrozar el casco de un soldado.

En los dieciséis escenarios disponibles, cada uno de ellos reproducción fiel de alguna batalla importante, desde Stalingrado a Midway, Omaha, Tobruk o Guadalcanal, uno se encuentra perdido en numerosas ocasiones. Con un rifle y un cuchillo, se trata de encontrar rápido un vehículo con el que desplazarse por los inmensos escenarios.

Aunque los diferentes tipos de unidades (exploradores, médicos, anticarros, tropa de asalto e ingenieros) tengan diferencias notables y una presencia equilibrada de cada uno de ellos pueda dar la victoria a un bando u otro, son los 35 vehículos disponibles los que marcan verdaderas diferencias.

Dependiendo del bando elegido (Japón, Reino Unido, USA, Rusia y Alemania) y el lugar del combate, puedes hacerte con los mandos de tanques, aviones y buques de guerra. Casi todos ellos ofrecen un manejo intuitivo al que rápidamente se acostumbran los clientes habituales de la primera persona. Sólo el control de los aviones puede desesperar a más de uno.

A modo de ayuda, se ha incluido la posibilidad de cambiar de perspectiva y pasar a tercera persona con diferentes tipos de puntos de vista, algo que muchos agradecerán en los primeros instantes pero a lo que probablemente acaben renunciando. Cuando tomas distancia, es decir, miras tu bello vehículo desde fuera, te das cuenta del irregular trabajo en la física de los vehículos. Desde tanques que atraviesan tabiques hechos de aire a jeeps que no menguan su velocidad por mucha metralla que lleve el motor. Son pequeños defectos a los que uno acaba acostumbrándose o por los que uno acaba renunciando,

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria

Mínimo: PIII 500; 128 MB de RAM
Recomendado: PIV 1 GHz; 256 MB de RAM

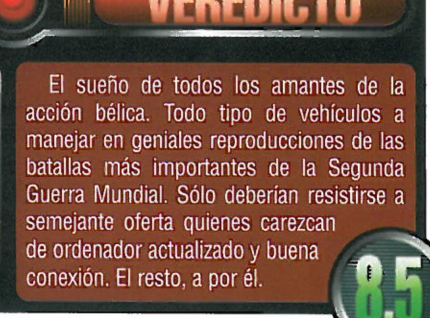
aDeSe 16

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador

Un mismo PC: ✗ — LAN: 30 — Internet: 30

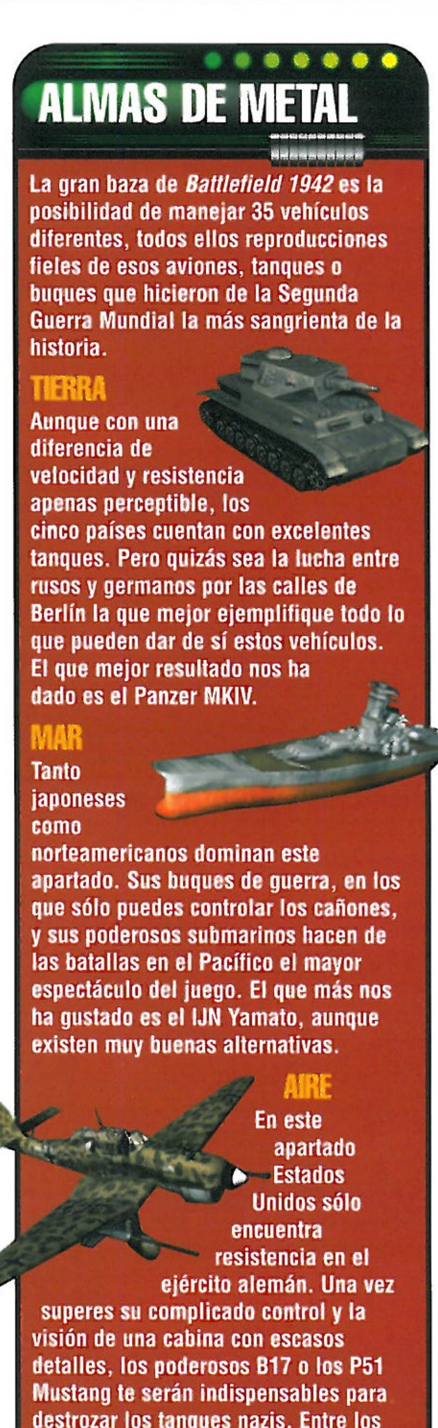
Idioma — Textos de pantalla: español — Voces: inglés



VEREDICTO

El sueño de todos los amantes de la acción bélica. Todo tipo de vehículos a manejar en geniales reproducciones de las batallas más importantes de la Segunda Guerra Mundial. Sólo deberían resistirse a semejante oferta quienes carezcan de ordenador actualizado y buena conexión. El resto, a por él.

8,5



ALMAS DE METAL

La gran baza de *Battlefield 1942* es la posibilidad de manejar 35 vehículos diferentes, todos ellos reproducciones fieles de esos aviones, tanques o buques que hicieron de la Segunda Guerra Mundial la más sangrienta de la historia.

TIERRA

Aunque con una diferencia de velocidad y resistencia apenas perceptible, los cinco países cuentan con excelentes tanques. Pero quizás sea la lucha entre rusos y germanos por las calles de Berlín la que mejor ejemplifique todo lo que pueden dar de sí estos vehículos. El que mejor resultado nos ha dado es el Panzer MKIV.

MAR

Tanto japoneses como norteamericanos dominan este apartado. Sus buques de guerra, en los que sólo puedes controlar los cañones, y sus poderosos submarinos hacen de las batallas en el Pacífico el mayor espectáculo del juego. El que más nos ha gustado es el IJN Yamato, aunque existen muy buenas alternativas.

AIRE

En este apartado Estados Unidos sólo encuentra resistencia en el ejército alemán. Una vez superes su complicado control y la visión de una cabina con escasos detalles, los poderosos B17 o los P51 Mustang te serán indispensables para destrozar los tanques nazis. Entre los aviones alemanes, nos quedamos con el Junker Stuka.

porque como todos los juegos de marcada personalidad, aquí tampoco tiene cabida la indiferencia.

Mil muertes y una sola vida

Por deferencia a quienes carezcan de cable, ADSL o derivados, Digital Illusions ha creado un modo individual en el que el usuario sin esos recursos puede sentir algo parecido a lo experimentado por quienes sí disponen de banda ancha. Aunque la IA de los bots ande lejos de la revolución, sí es lo suficientemente compleja para que te sientas uno más en ese gran combate de múltiples batallas. Incluso la posibilidad de darles órdenes y las opciones de configuración del nivel de dificultad hacen que la decepción por no disponer de una campaña sólida, al estilo de *Operation Flashpoint*, sea menor.

En *Battlefield 1942* no tiene uno la sensación de estar en una Gran Guerra Global, sino en conflictos singulares que se ganan o se pierden pero que no van a cambiar la historia. Eso debe atribuirse al desarrollo de las partidas, establecido mediante un acertado sistema de puntos, en el que ambos bandos parten con un marcador inicial (no siempre equilibrado) y donde vence quien deje a cero a su oponente. ¿Cómo? Cada resurrección resta un punto y cada pequeño espacio conquistado hace menguar rápidamente los puntos del contrario. La guerra como deporte, porterías que son cementerios y cuerpos que son balones. Una puesta al día del relato de Kipling *El hombre que pudo reinar*.

Provoca la sensación de estar inmerso en una guerra completa, quizás poco realista, pero sí verosímil

Así se desarrollan parte de los intensos combates que uno va a vivir si es el afortunado poseedor de un PC último modelo, algo indispensable para que esos decorados enormes repletos de luchas de todo tipo e infinidad de vehículos se muevan con fluidez. De todas maneras, a nivel gráfico, el juego queda un tanto alejado de los últimos referentes del género.

Los edificios no pueden destruirse, no hay clima variable o animaciones para el recuerdo... Pero sus deficiencias quedan eclipsadas por algo mucho más importante que sí ha logrado llevar a buen puerto Digital Illusions: la sensación de estar inmerso en una guerra completa, quizás poco realista, pero sí totalmente verosímil. A la falta de realismo contribuyen decisiones discutibles como la posibilidad de cambiar al instante la posición que ocupas dentro de los vehículos, lo que facilita que estemos por la metralleta, el camión y el volante. ¿Resultado? Colisión.

Eso es todo. Ahora que hemos descrito el escenario, los personajes y la obra, queda por ver cómo se comporta el público, elemento indispensable para que podamos asociar al juego la palabra éxito. Aun así, sería una pena que en un mundo en que triunfa tanta medianía no lo hiciesen juegos como éste, al que a buen seguro, desde la tranquilidad, parche tras parche, se le irán corrigiendo esos pequeños errores que hacen que este crítico de sofá crea estar delante de una obra maestra... en potencia. Un gran juego, en cualquier caso.



La cabina del piloto no destaca por su gran acabado.



Las granadas son la mejor alternativa para sobrevivir delante de un tanque.

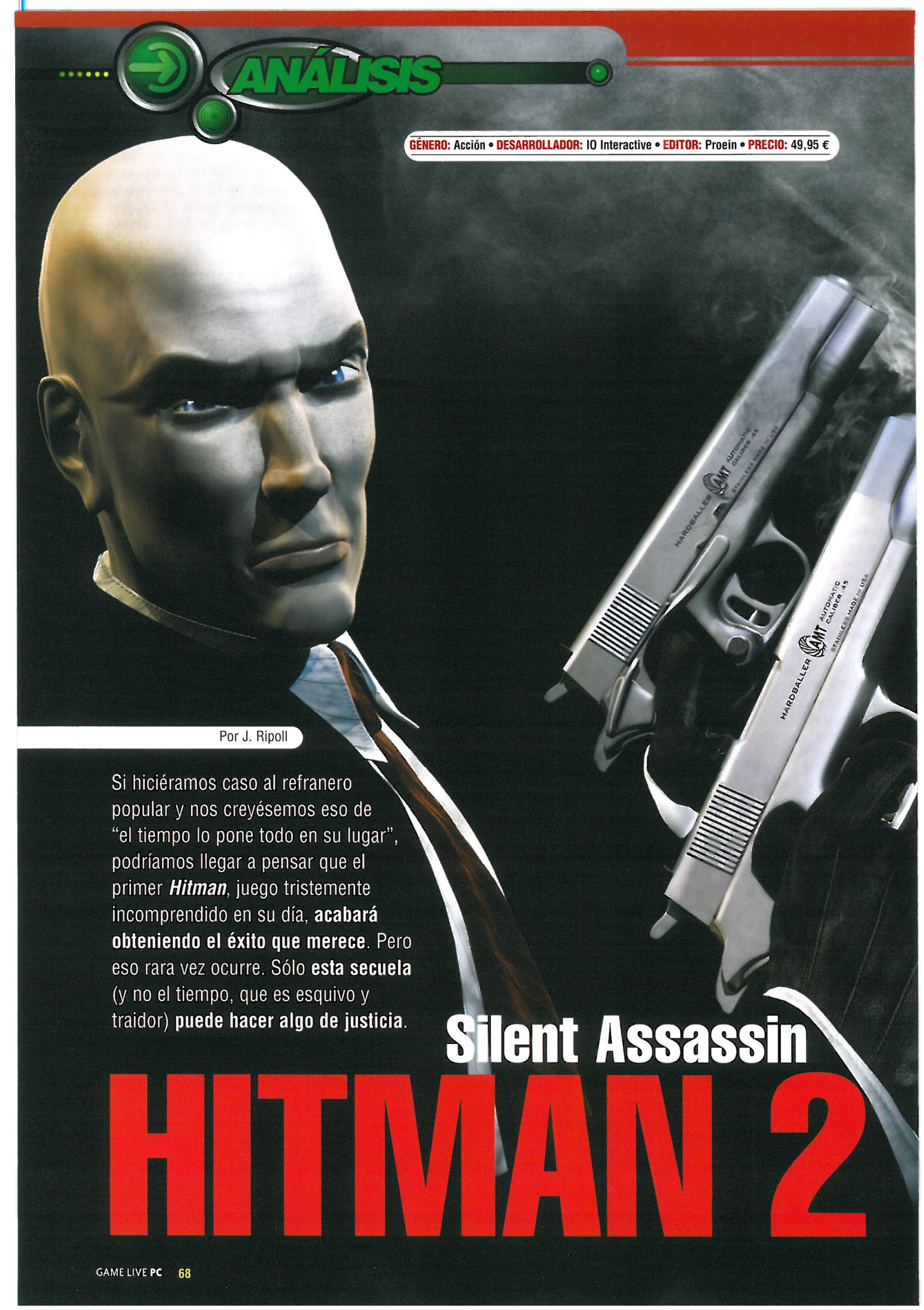


La postal de la guerra que le mandaría a mi mujer.



Mejor nos distanciamos un poco antes de disparar.

GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** IO Interactive • **EDITOR:** Proein • **PRECIO:** 49,95 €



Por J. Ripoll

Si hiciéramos caso al refranero popular y nos creyésemos eso de "el tiempo lo pone todo en su lugar", podríamos llegar a pensar que el primer ***Hitman***, juego tristemente incomprendido en su día, **acabará obteniendo el éxito que merece**. Pero eso rara vez ocurre. Sólo **esta secuela** (y no el tiempo, que es esquivo y traidor) **puede hacer algo de justicia**.

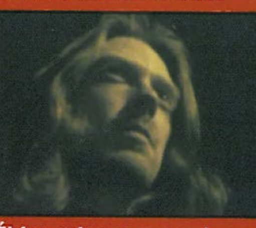
Silent Assassin
HITMAN 2





JOVEN PRODIGIOSO

Con 30 años recién cumplidos, Jesper Kyd puede considerarse una de las figuras en el desconocido mundo de compositores para videojuegos. Desde que cambió Dinamarca por Manhattan, su currículum no para de sumar grandes títulos. Hay nombres históricos como *MDK2*, *Messiah* o futuras obras de referencia como *Minority Report* o *Brute Force*. Él fue quien compuso los temas del primer *Hitman* y repite ahora, esta vez acompañado por el coro y la Orquesta Sinfónica de Budapest. El único nombre propio que aparece en pantalla antes del menú principal es el suyo. Esperemos que bandas sonoras como ésta se ganen el respeto e interés de quienes creen que ese término es exclusivo de John Williams, Danny Elfman y demás popes de la música cinematográfica.



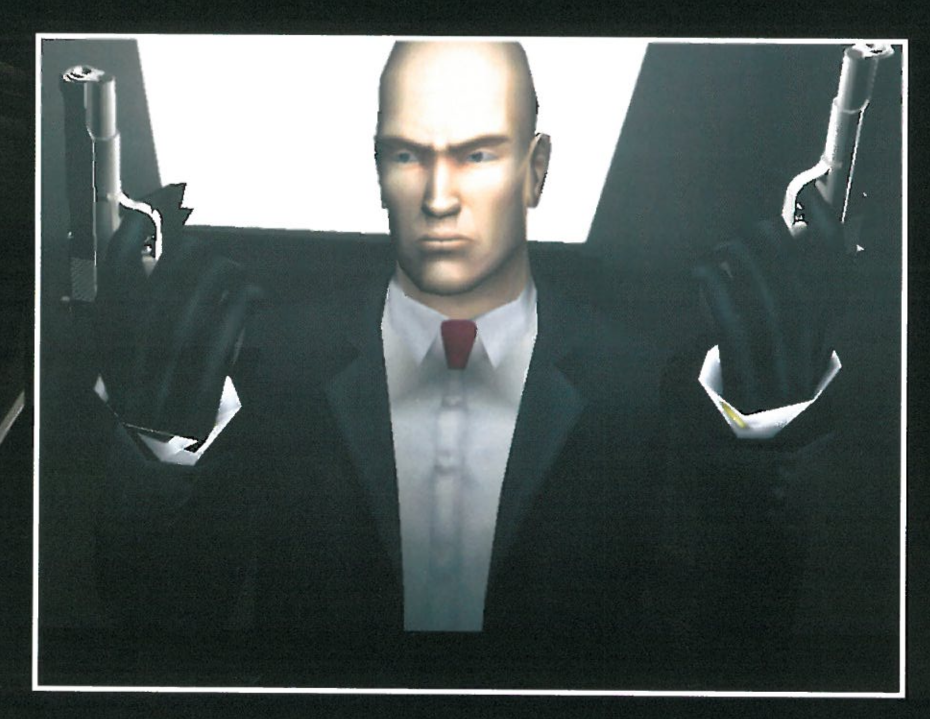
Cuando los críticos nos enfrentamos al análisis de una secuela, solemos abrir el cajón de los lugares comunes. Frases como "si te gustó la primera parte, su continuación no te defraudará" toman por idiota al lector, que obviamente es consciente de que el juego no habrá empeorado. Salvo desastre, toda secuela superará o, como mínimo, igualará al original. Pero no es con su antecedente inmediato con lo que hay que compararlas: no debe uno valorar sólo el pasado, sino echar una ojeada a lo que ha sucedido en los años que separan el nacimiento de ambos hermanos. En este caso, los que van desde la llegada de *Hitman: Codename 47* a la de *Hitman 2: Silent Assassin*.

Mafia o *GTA III* son ejemplos de lo mucho que han progresado unos juegos de acción en tercera persona que hace un par de años solamente aspiraban a ser el clon perfecto de *Tomb Raider*. Con ellos y con el futuro *Metal Gear 2: Substance* es con lo que hay que comparar este *Hitman 2*.

Atrapado por su pasado

Estás en Sicilia. Ha transcurrido algo de tiempo desde esa brutal matanza con la que finalizó la búsqueda de nuestro origen. Sabes que no eres un agente cualquiera, que tu nombre (Número 47) obedece a algo más que un capricho de los jefes. Por mucho que quieras olvidar el pasado o abandonar este oficio, los asesinos no se jubilan, sólo mueren. Así que, tarde o temprano, uno siempre acaba regresando. En esta ocasión, la vuelta a ese mundo viene obligada por el secuestro de tu anfitrión, el Padre Vittorio. Para rescatarlo, tienes que desempolvar el viejo ordenador portátil y echar mano de los consejos de esa voz sin rostro llamada Diana.

Tras obtener los mapas de la zona y las fotos de tus objetivos, toca seleccionar a conciencia el equipo con el que superar la

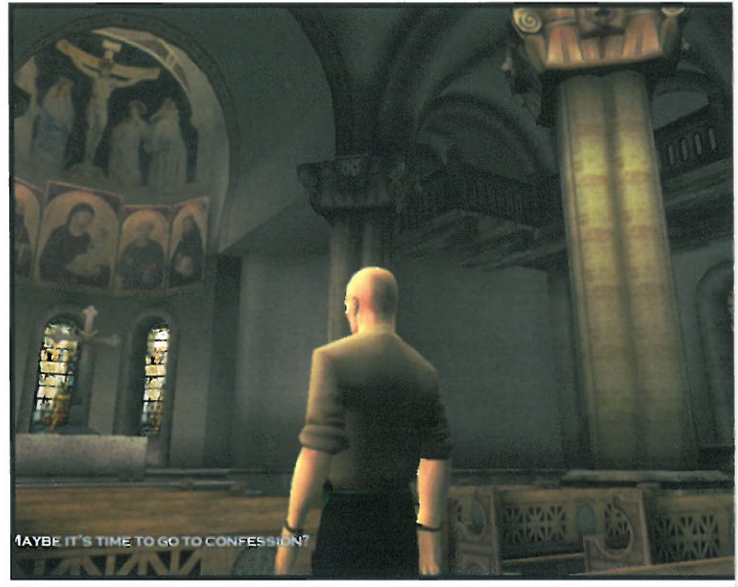




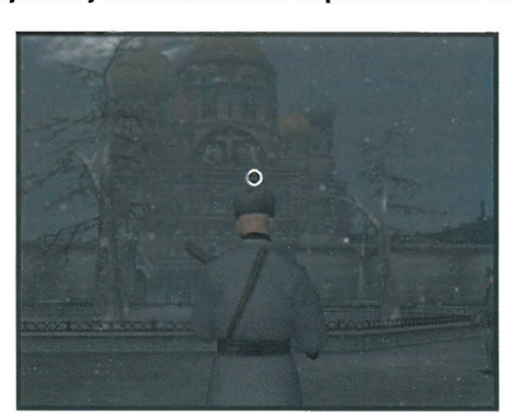




Como en la vida, es conveniente tener claro quiénes son tus objetivos y tus aliados antes de ponerte manos a la obra.



Aunque el 47 busque el perdón divino, difícilmente lo va a encontrar. Demasiada sangre sobre su conciencia.



misión. Y eso no es tarea fácil en esta secuela. Aunque sólo dispongas de su totalidad en las últimas misiones, el arsenal a elegir es abrumadoramente variado desde el inicio. Veneno, catanas, hachas, palos de golf, rifles francotirador sumergibles, todo tipo de pistolas e incluso una ballesta forman parte de las nuevas incorporaciones que necesitas para completar los 22 niveles del juego.

El monasterio del malogrado Padre Vittorio sirve de base de operaciones o lugar de descanso entre viaje y viaje. Y es que el agente 47 no se cansa de coger aviones y lanchas acuáticas: los malos no se encuentran en Londres, Toronto o Florida, sino que andan perdidos en embajadas de Rusia, castillos imperiales japoneses, o por algún rincón de Malasia o Nuristán.

Ningún otro título es capaz de presumir de unos escenarios tan detallados

Pese a que cada nueva misión tiene algo que ver con la anterior, no esperes encontrar nada parecido a una historia con tintes cinematográficos en *Hitman 2*, y eso resulta más decepcionante si se tiene en cuenta el espléndido final de su predecesor. Pero aunque no estemos delante de un candidato al juego con mejor guión del año, no cabe duda que cada escenario, pese a lo trivial de sus objetivos, tiene lo que solemos definir como "atmósfera".

La distancia de un cambio

Nuevamente el sigilo, la necesidad de adoptar otras personalidades y el estudio concienzudo de los planos del lugar son pasos de obligado seguimiento. Lo importante no es evitar a los guardias, sino pasar inadvertido delante de ellos. Para ello, encuentras decenas de personajes, ya sean camareros, chóferes, matones o carteros, cuya vestimenta puedes adquirir tras liquidarles. Una vez ajustado el nuevo traje, el asesinato de algún general ex comunista, el rescate de un pobre teniente o el robo de unos papeles que van a cambiar la historia, no debería ser una tarea complicada. Y más si se tiene en cuenta que las rutas a seguir son siempre numerosas.



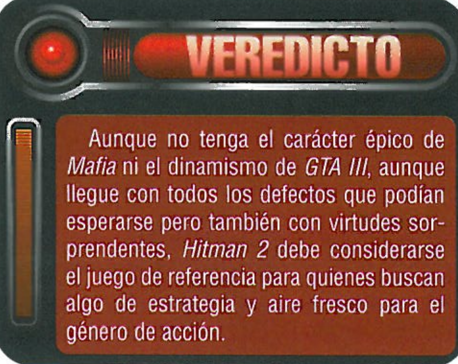
FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PIII 450; 128 MB de RAM
Recomendado: PIII 800; 256 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

Idioma Textos de pantalla: Español. Voces: Español



VEREDICTO

Aunque no tenga el carácter épico de *Mafia* ni el dinamismo de *GTA III*, aunque llegue con todos los defectos que podían esperarse pero también con virtudes sorprendentes, *Hitman 2* debe considerarse el juego de referencia para quienes buscan algo de estrategia y aire fresco para el género de acción.



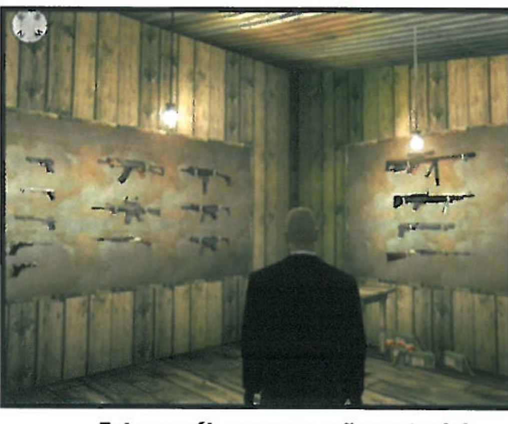
Será mejor que nos deshagamos de las pistolas antes de entrar en la mansión.



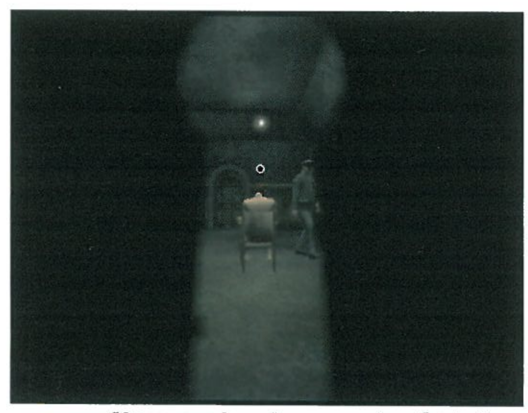
1. Surname
WINCH
2. Given names
LARGO
3. NORTH AMERICAN NATIONALITY
4. Date of birth
5. Sex
M
6. Place of birth
THE MONTENEGRO REPUBLIC
7. Date of issue
SEPTEMBER2002
8. Date of expiry
JUNE2007
9. Authority
10. Holder's signature
Largo Winch
11. Residence
12. Height
6,17 FT
1,88 M
13. Colour of eyes
GOLD
14. Extension of the passport
Authority
OPATB 2
NOM PASSAGER / PASSENGER NAME
LARGO WINCH
FP 1330352180
BUSINESS / NEW YORK
ACTION / RUSSIE
GLAMOUR / SARDAIGNE
SUSPENSE / MEXIQUE
WINCH AIR
WA 61 26 N 5SEPT14H50
EUR 4858.00
EUR 5788.7
PC CD-ROM
PlayStation 2
GAMECUBE
XBOX
LARGO WINCH
PlayStation
Pasaporte
a la aventura
Largo Winch, el millionario en vaqueros que domina un imperio de 10 millones de dólares, se enfrenta a un complot internacional que pretende acabar con la seguridad e imagen del Grupo W.
www.ubisoft.es
Ubi Soft
DUPUIS
GAMECUBE
XBOX
PC CD-ROM
PlayStation.2
Ubi Soft. Complejo Europa Empresarial. Edificio Londres. Playa de Liencres 2. Planta 1ª. Ctra. N-VI. Km.24 - 28230 Las Rozas. MADRID - Tlfno: 91 640 46 00



Desgraciadamente, la nieve sólo juega un papel estético en la historia.



Las manchas de sangre siguen siendo de lo más verosímil.



Esto es sólo una pequeña parte del arsenal disponible en Sicilia.

Ahora puedes observar a través de las cerraduras.

ASÍ TRABAJA UN PROFESIONAL

Si no tuviste la oportunidad de vivir las primeras misiones del agente 47, ahí van una serie de recomendaciones que deberás seguir al pie de la letra si quieres aprobar con nota tu entrada en el mundo del espionaje y el crimen.



ESTUDIO DEL MAPA

No inicies ninguna misión sin haber revisado el mapa. En él, aparecen destacadas las víctimas cuya personalidad puedes usurpar, así como la ubicación de enemigos o cajas fuertes. Las mansiones son muy grandes y es fácil perderse.

MUERTE SILENCIOSA

Es importante no armar alboroto cuando te veas obligado a matar a alguien. Si no tienes pistola con silenciador, utiliza el veneno o las cuerdas. Pero ten en cuenta que un error provocará la alarma general.





BUENA LIMPIEZA

Antes de eliminar a alguien, piensa dónde esconderás el cadáver. Mira en el mapa si hay guardias vigilando la zona. Siempre que sea posible, deja el cadáver en alguna habitación en sombras. Allí no los suelen encontrar.

SIN ARMAMENTO

De poco te servirán los disfraces de jardinero o chófer si no te has desprendido antes de todas las armas, porque te cachearán. Una vez superes el control de acceso, elimina a un guardia solitario y hazte con su pistola y uniforme.





MUCHA TRANQUILIDAD

No tendrás tiempo para descansar, pero tampoco pretendas resolver las misiones con grandes sprints entre objetivo y objetivo. Más que nada porque eso despertará la sospecha de los soldados. Con tranquilidad llegarás antes.

RUTA ALTERNATIVA

Aunque los paisajes sean monótonos y aburridos, es recomendable ir siempre por el alcantarillado o el camino más despoblado que encuentres. No te preocupes, si superas la misión ya tendrás tiempo para hacer turismo.





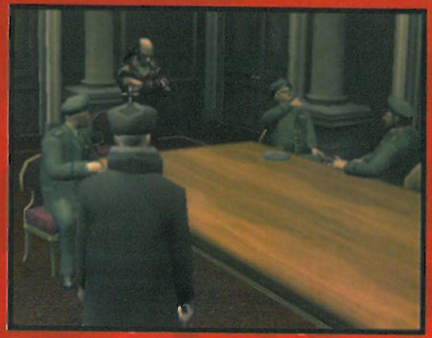
DISPAROS LEJANOS

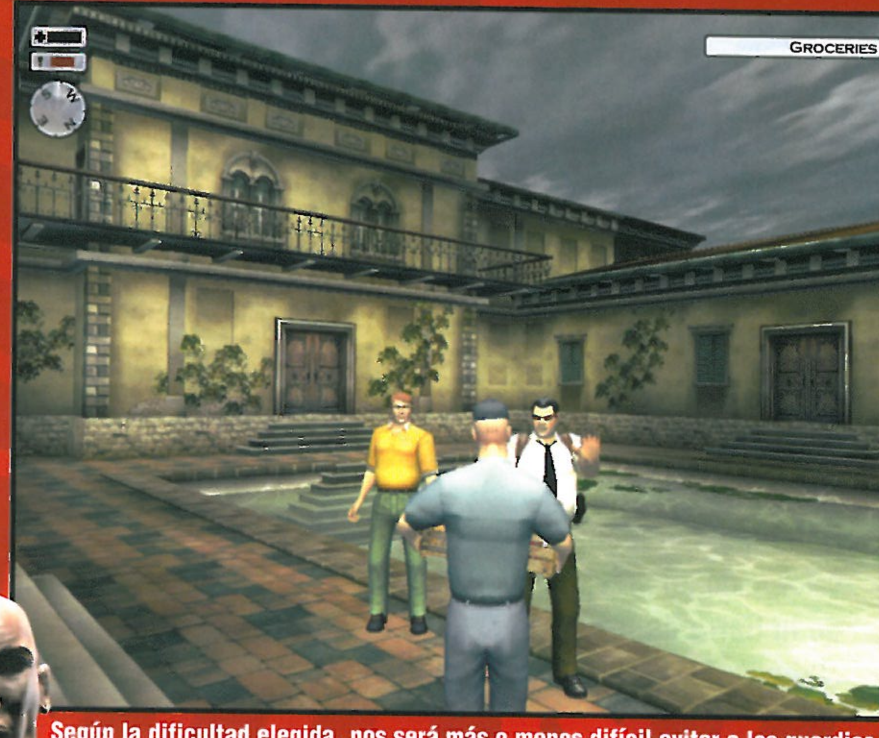
Dispones de más de media docena de rifles de francotirador con diferente grado de precisión. Siempre que sea posible, hazte con uno de ellos. Son indispensables para liquidar a los jefes sin vértelas con sus guardaespaldas.

En ocasiones, puedes acceder a ciertos edificios por el alcantarillado o escondido dentro de un camión, envenenar a un capo mafioso desde tu posición de cocinero o dispararle a quemarropa disfrazado de guardaespaldas. Son muchas las posibilidades que encierra cada fase de *Hitman 2*. De nuevo, no hay sitio para los tiroteos o las persecuciones, y no lo hay porque nuevamente el juego fracasa cuando deja atrás la influencia de *Commandos* y se abandona a un intento imposible de ser otro *Max Payne*.

El control del personaje carece de agilidad. Tampoco sus animaciones instan a realizar movimientos asombrosos y la salud del agente 47 más bien parece de cristal. Así que mejor verle andando que corriendo, estrangulando que disparando una Uzi.

La posibilidad de contemplar toda la acción desde la primera persona podría ser un recurso excelente si no fuese porque los resultados de esa perspectiva andan muy lejos de ser satisfactorios. Tampoco los enemigos parecen haber sido entrenados para protagonizar un juego de este estilo. Su IA apenas ha sufrido mejoras considerables tras dos años de trabajo. Eso sí, parece que se hayan vuelto más escépticos: en el modo de máxima dificultad es extremadamente complicado cruzarte con uno de ellos sin ser descubierto. Por fortuna, ahora cuentas con una barra junto al nivel de vida en la que se muestra el grado de alerta de tus oponentes. Así que cuando ésta alcanza el tono rojo, máxima expresión de alarma, es conveniente esconderse discretamente en


Antes de disparar debes asegurarte de quién es el objetivo.



Según la dificultad elegida, nos será más o menos difícil evitar a los guardias.

una habitación y esperar que vuelva la tranquilidad. De todas formas, esta opción no siempre da buenos resultados.

Un detalle que se agradece es la posibilidad de grabar los progresos de la misión y no tener que reiniciar por completo cada vez que el protagonista acaba bañado por su propio charco de sangre. La decisión de restringir el número de ocasiones en los que se puede grabar, así como la recompensa de puntos extra de grabación según el modo en que se esté desarrollando la partida no pueden considerarse más que decisiones acertadas que quizás amplíen el espectro del público potencial del juego.

Misiones pendientes

Tras la proliferación de títulos que pretenden crear escenarios "con vida", en los que todo transcurre con independencia de las vicisitudes de nuestro héroe concreto, desconcierta toparse con un juego tan programado como *Hitman 2*, en el que todo obedece al fin de la misión y en el que muchas veces uno tiene la sensación de estar en mitad de un plató lleno de artificio.

A diferencia de sus colegas generacionales, aquí las pautas de los personajes siguen unas marcas prefijadas: camareros que van y vienen siempre haciendo la misma ruta, cocineros que preparan una y otra vez el mismo plato, invitados que no se mueven de su posición... Es más, en algunas ocasiones la trama avanza justo en el momento en que atraviesas cierto punto del escenario, hayas tardado cinco segundos o diez minutos en alcanzarlo, y ése es un defecto mayúsculo que bien podía haberse resuelto introduciendo opciones con límite temporal.

Es difícil llegar a saber cuántas formas posibles existen para completar cada misión

Pese a todo ello, *Hitman 2* ofrece argumentos para ser considerado un gran juego. Sus bellos escenarios, una banda sonora prodigiosa y el encanto de unas misiones de inteligente diseño lo convierten en un título único en su especie, con esa extraña capacidad de las grandes obras imperfectas que dividen al público y a la prensa. En todo caso, es el tiempo el que acaba poniéndolas en el sitio que merecen.


Si subimos al camión, podremos pasar desapercibidos.


El único tatuaje que le hemos visto a 47 es el código de barras de la nuca.


Nuestro protagonista ataviado al más puro estilo Solid Snake.

GÉNERO: Estrategia • DESARROLLADOR: Firefly Studios • EDITOR: Proein • PRECIO: 47,95 €

STRONGHOLD Crusader

Por J. Font

Ha llegado el momento de convertir infieles, así que ármate de valor, pide un préstamo al Vaticano y embárcate en **la conquista de la tierra de los camellos**, los oasis y los turbantes. *Stronghold* viaja al **lugar en que Mahoma perdió la chilaba**.



Los asesinos son capaces de infiltrarse incluso en la ciudad mejor defendida.

Después de la grata sorpresa que supuso hace poco más de un año la aparición de *Stronghold*, el más convincente de los juegos dedicados a la construcción y asalto de castillos, llega la segunda entrega de este título. Los desarrolladores han optado por pasar unas cuantas páginas del calendario. La Europa feudal que visitamos esta vez ya está más que consolidada y los caballeros cristianos se lanzan con violento fervor a la conquista de Oriente Próximo.

Estamos entre los siglos XI y XII, y los máximos protagonistas del juego son Ricardo Corazón de León y Saladino. De todas maneras, el reparto de campañas es un tanto desigual, ya que Ricardo protagoniza tres de las cuatro disponibles, mientras que a Saladino sólo le corresponde una. El poderoso sultán ha sido también marginado de la opción que complementa el juego, el modo Cruzado, que permite jugar partidas personalizadas o una campaña adicional con 50 misiones correlativas. Es curioso este escaso protagonismo de Saladino, ya que es precisamente su facción la que incluye más unidades nuevas.

El juego ha evolucionado hacia una fórmula algo más dinámica, ya que en el modo campaña se trata más de combatir a brazo partido que de construir castillos. Eso sí, si lo tuyo es erigir murallas, puedes hacerlo: existe un modo que permite dedicarse a construir sin que nadie perturbe tus labores con ataques inoportunos.

En nombre de...

Por supuesto, las Cruzadas son un pretexto ideal para introducir nuevos escenarios. Los paisajes desérticos con sus oasis, palmeras y camellos, sustituyen a la frondosa y algo salvaje Europa medieval. Eso determina que un elemento hasta ahora poco importante se convierta en una de las claves del juego: el





La llegada de los árabes supone la incorporación de ocho unidades nuevas.

AGUA, POR FAVOR

En los desiertos, el agua es el bien más preciado. Ten cuidado con cómo la administras, no sea que dejes a tus huestes secas.

LAS OLLAS



Los incendios, provocados o fortuitos, pueden ser un auténtico quebradero de cabeza si no dispones de agua cerca. Las grandes ollas te servirán para almacenarla en distintos puntos de la ciudad.



LOS OASIS

Los oasis son el único punto en el que podrás cultivar campos para producir alimentos. Como puedes imaginar, su importancia estratégica es notable, principalmente en las partidas multijugador.



Prender la maleza es una sutil forma de reducir las huestes enemigas.

agua. El control de los oasis es crucial, ya que en sus alrededores encontrarás tierra fértil que cultivar. La acumulación de agua en grandes ollas transportables es también de singular importancia, sobre todo para apagar eventuales incendios.

Como tus rivales son tan conscientes como tú de que el agua escasea, es muy probable que se dediquen a pegarle fuego a tus murallas en cuanto tengan la oportunidad. Las flechas incendiarias y los lanzadores de fuego (una nueva unidad de singular importancia estratégica) se encargan de convertir cualquier cosa que construyas en una falla.

En total, son ocho las unidades nuevas que se han incluido en el juego. Esto ha hecho que las huestes cristianas, las que aparecían en el *Stronghold* original, hayan sido modificadas para mantener el equilibrio con el bando enemigo. Entre las huestes de Saladino, destacan los honderos y los asesinos (con notable capacidad para la infiltración sigilosa) o los esclavos, muy útiles para emplearlos como cebo o para incendiar un pueblo rápidamente.

En el modo campaña, es más combatir a brazo partido que construir castillos

Los desarrolladores también han implementado formas alternativas de conseguir recursos, en especial a través de un sistema comercial de subsistencia en el que el oro es la unidad básica. Es muy importante producir desde el principio para así disponer de productos que puedan cambiarse por vil metal, ya que sin él estás muerto. Se hace difícil acumular un excedente, así que debes centrar tus esfuerzos en crear una pequeña red de granjas y hacer que produzcan a pleno rendimiento.

Más Stronghold

El sistema gráfico es prácticamente idéntico al del original. Pero eso apenas importa, ya que los cambios se centran en la jugabilidad, en ampliar las opciones del juego y en pulir determinados aspectos. Por ejemplo, han mejorado mucho las opciones multijugador, que ahora permiten enfrentarse a facciones controladas por la IA. Otra notable novedad es que puedes encontrar un completo editor de niveles que forma parte de la opción de escenarios personalizados.

Pese a que los cambios son oportunos, esta secuela podría pasar perfectamente por una expansión con escenarios nuevos si no fuese porque incluye el motor, lo que hace que no necesites el juego original para jugar. Además, las novedades tienen su peso, pero donde más se notan es en la campaña de Saladino. El resto viene a ser lo mismo, sólo que algo más dinámico y, en definitiva, mejor.



Esta nueva entrega ha relegado un poco la parte de construcción de castillos para aportar algo más de acción.



¿Dejarás que continúen torturando a tus súbditos?

GÉNERO: Deportes • **DESARROLLADOR:** EA Sports • **EDITOR:** Electronic Arts • **PRECIO:** 44,95 €



Por A. Jiménez

Tras una década de altibajos en su serie *Madden*, **EA Sports pone toda la carne en el asador** para garantizar su dominio del campo. Claro que **no tienen competencia**, quizá **porque su equipo es capaz de machacar** a *touchdowns* **a cualquiera** que ose retarles.

MADDEN NFL 2003





Si eres de los que piensa que el fútbol americano es un deporte aburrido, tienes que probar *Madden NFL 2003*. Aunque no sepas cómo se juega, este simulador va a enseñarte a hacerlo divirtiéndote desde la primera jugada. Y te equivocas si crees que esta edición es una simple puesta al día de la anterior entrega con alguna que otra novedad de tipo técnico. Esta vez, EA Sports ha demostrado un alto nivel de compromiso con los usuarios de PC y ha trabajado en una versión para compatibles de desarrollo independiente, no una simple conversión de consolas, como en años anteriores.

Las buenas vibraciones comienzan con una presentación elegante del menú y los acordes de nuevos temas de Bon Jovi y Nappy Roots entre otros. ¿No te convencen? Pues selecciona tu directorio de MP3 y pon la música que prefieras. Tras definir los controles (todos los habidos y por haber, incluso combinando teclado y ratón para jugar en primera persona), llega la hora de jugar.

Titanes

Los principiantes disponen de una serie de pruebas de entrenamiento en las que aprender qué hacer con todos los controles, cómo defender, hacer placajes, cubrir, lanzar, patear o marcar. Son muy entretenidas, y superando el límite de puntos se descubren pruebas secretas.

También puedes realizar prácticas de equipo sobre el campo, afrontar situaciones límite que requieren grandes reflejos



Si cruzan la línea amarilla, ganarán otra posesión.


Puedes saltar para intentar detener el balón. En baloncesto eso sería un tapón.


Pocos partidos acaban sin lesiones tras tantos "choques de trenes".

EL ENTRENAMIENTO MÁS DURO

La NFL es famosa por exigir el máximo de sus jugadores, tanto que frecuentemente terminan los entrenamientos desfallecidos. Si tienes lo que hay que tener y quieres ser un monstruo sobre el campo, deberás superar con nota las pruebas que John Madden te lleva a realizar por todo Estados Unidos a bordo de su autobús particular. Así aprenderás a controlar el tiempo para realizar pases perfectos, blocar a los contrarios, patear con propiedad o interceptar el balón antes de que llegue a su destino.

y mucha sangre fría a dos minutos del final, partidos de exhibición, temporadas completas y opciones multijugador (en un mismo PC, red o Internet con dos meses gratuitos en EA.com).

Tal vez la novedad más destacada sea la profunda reforma del modo franquicia. ¿Has visto la película *Jerry Maguire*? Sí, aquella en que Tom Cruise interpreta a un agente profesional que representa a algunos jugadores de la poderosa NFL (National Football League). Pues las situaciones que pueden vivirse en el juego recuerdan mucho a las de la película. Pero sin sensacionalismos y mucho más rigor.

La animación visual y sonora conforma un cuadro espectacular, con un desarrollo de los partidos perfecto

Puedes saltar al campo como jugador, entrenador o ambas cosas. Todos los equipos profesionales, estadios y jugadores están presentes (Houston Texans inclusive), además de conjuntos históricos y de fantasía. Junto a John Madden, debuta un nuevo comentarista que realiza muy bien su trabajo, la animación visual y sonora conforma un cuadro espectacular y el desarrollo de los partidos es sencillamente perfecto.

Antes de cada jugada, un menú de posiciones predeterminadas permite definir qué harán los integrantes del equipo cuando el balón esté en juego. Tienes 30 segundos para escoger e iniciar las acciones, aunque puedes realizar cambios de última hora, gritar a los compañeros y revisar la estrategia a ras de hierba. Los nervios de acero son importantes, ya que en cuestión de segundos tienes a los contrarios rodeando a tu *quarterback*.

Un domingo cualquiera

EA Sports ha mejorado mucho la IA. Esta vez no tiene fallos aparentes y la defensa contraria ya no hace aguas. Es más, si van ganando el partido, tus rivales dejan correr el reloj y mantienen la posesión de manera conservadora. Por el contrario, con el marcador en contra, aumentan la presión a medida que avanza el cronómetro.

Resulta muy útil la opción de acelerar el juego para que los cuartos no se hagan eternos y también convencen los nuevos movimientos defensivos y la posibilidad de definir niveles de dificultad porcentuales. Además, tienes cientos de estadísticas al alcance de la mano si eres un maníaco de la estrategia, o puedes dejar de lado todo lo que no sea acción, tú decides. Hasta puedes hacerte tus equipos con logos y gráficos propios para la zona de gol y los cascos.

El control sobre el partido es total, las nuevas repeticiones con efecto *Matrix* son de primera y la combinación de realismo y arcade resulta ideal. *Madden NFL 2003* es un sueño hecho realidad, un juego deportivo muy versátil que dará meses de satisfacciones a todo el que quiera sacarle rendimiento y supere la barrera idiomática del inglés. Si querías disfrutar de las emociones de un domingo cualquiera de fútbol americano, las tienes todas aquí.

Ahí va el balón entre los dos palos para conseguir un punto extra.


Si completas este pase, puedes ganar más de 50 yardas.

GÉNERO: Estrategia/Aventuras • **DESARROLLADOR:** Codemasters • **EDITOR:** Codemasters • **PRECIO:** 47,95 €

PRISONER OF WAR

Por G. Masnou



Tus guardianes observan pero no ven, patrullan pero no vigilan.

Cada buen juego que se asoma al universo virtual **acaba siendo clonado** por lo menos tres o cuatro veces, si no más. Partiendo de esta premisa ***Prisoner of War*****, recoge el testigo de una antigua joya** de los 8 bits y la somete a una **limpieza de cutis** de urgencia.

Tal vez se deba a problemas de memoria o a un exceso de melancolía, pero algunos de mis mejores recuerdos como videoadicto se los debo a *The Great Escape*. El juego de Ocean se basaba en la película del mismo título y te situaba en plena Segunda Guerra Mundial. El objetivo de este clásico era fugarse de la prisión militar alemana del castillo de Colditz.

Inmejorable contexto para una aventura isométrica en la que había que encontrar objetos, cavar túneles y estudiar la rutina de los guardias. Pues bien, eso es exactamente *Prisoner of War*: una puesta al día de un juego tan venerable como enterrado en el recuerdo. Eso y casi nada más.



Segundas partes...

Codemasters tenía entre manos un verdadero diamante en bruto. Por desgracia, sus esfuerzos por refinar la vieja fórmula de Ocean han tropezado con una serie de obstáculos infranqueables, en especial la incapacidad de los desarrolladores para dotar a los enemigos de una IA digna. Los soldados alemanes deben evitar que te fugues, pero no parecen estar muy por la labor. Darles esquinazo no supone problema alguno. Escóndete y pasarán de largo o peinarán la zona echándote el aliento en el cogote sin ser capaces de encontrarte, accede a una zona restringida y a los pocos segundos de perderte la pista se olvidarán de ti. Vamos, que ni los alemanes de *'Allo 'Allo* eran tan ineptos.

El argumento se mueve en la delgada línea que separa la rutina del puro sopor. Dispones de cinco capítulos para ir acostumbrándote al día a día de la prisión y esperar el momento propicio para intentar fugarte. Recuentos de personal, comidas, horas de recreo... Hay que aprenderse al dedillo la rutina diaria antes de entrar en acción.

A partir de aquí, el juego se convierte en una carrera contrarreloj por aprovechar los escasísimos intervalos de tiempo de los que dispones entre una actividad y otra. Tienes un montón de cosas por hacer: ganarte la confianza de los compañeros ofreciéndoles tabaco o alcohol, recoger información para tu plan de fuga, robar objetos de las dependencias alemanas, etc.

Todo hay que cumplirlo en un orden establecido. No existe la menor posibilidad de aplicar tu creatividad al diseño de un plan de fuga no predeterminado. La linealidad es casi absoluta: en muchos casos, te ves obligado a repetir una y otra vez la misma misión, algo



No existe mejor escondite que los bajos de un vehículo.

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PIII 500; 128 MB de RAM
Recomendado: PIII 800; 256 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

Idioma Textos de pantalla: español · Voces: inglés

VEREDICTO

Una de las mayores decepciones en lo que llevamos de año. Demasiada linealidad para tratarse de un juego sobre fugas y una dificultad excesiva para satisfacer al jugador medio. Sólo da la talla como recorrido virtual por los campamentos de prisioneros alemanes de la guerra del 39.

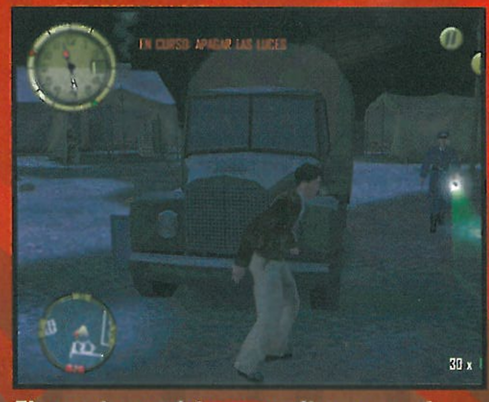
5


Es posible activar un modo en primera persona para observar mejor el entorno.


Desgraciadamente, ésta es una imagen que se repite muy a menudo.



Hay que seguir la rutina de la prisión para no levantar sospechas.


El secreto consiste en no situarse en el campo de visión de los guardias.

que puede generar una espiral de impotencia y frustración en ti.

Grandes lagunas

Los elementos de sigilo son muy similares a los de *Metal Gear Solid*, aunque sin violencia alguna. Olvídate de romper cuellos, golpear por la espalda o robar armas. En *Prisoner of War* se mira pero no se toca. Es posible arrastrarse por debajo de vehículos y barracas, escalar muros y vallas, arrimarse a las esquinas e incluso observar lo que te espera en el interior de una habitación a través de la cerradura de la puerta. Sin embargo, aquí también hay alguna que otra laguna inexplicable. ¿Por qué no es posible mirar a través de las ventanas? ¿Por qué no es posible desplazarse en el modo en primera persona? En fin, algo digno de un *Expediente X*.

No puedes aplicar tu creatividad al diseño de un plan de fuga no predeterminado

Entre las cosas positivas está la fidelidad con la que los desarrolladores han recreado las tres prisiones alemanas en las que te hospedas durante el juego. Torres de vigilancia, vehículos, barracas, uniformes... todo parece estar en su sitio y en unas perfectas 3D. Tampoco desentona la marcada personalidad de que se ha dotado a los compañeros de prisión. Todos tienen un nombre, un rango, una historia que contar y un objetivo en la vida.

Es una pena que estos aciertos parciales pasen casi desapercibidos debido a un diseño insulso y poco imaginativo. Las buenas ideas del juego que sirve de inspiración lejana han sido echadas a perder a conciencia y sólo queda un producto incapaz de satisfacer a jugadores de un cierto nivel de exigencia.

AGUJEROS NEGROS

Los alemanes edificaron un total de 130 campos para prisioneros durante la Segunda Guerra Mundial. Dos de los más famosos aparecen en el juego.



CASTILLO DE COLDITZ

Construido sobre una rocosa colina y con potentes focos, muros de piedra y alambre de espino rodeando su perímetro, este castillo estaba destinado convertirse en el mayor campo de prisioneros a prueba de fugas. Durante la guerra, hubo más de 300 intentos de evasión, aunque solo 31 hombres lograron la libertad.



STALAG LUFT

El peor centro de reclusión al que podía ir a parar un prisionero aliado. Se trataba de una serie de campos provisionales llenos de barracones de madera y barro que llegaron a albergar aproximadamente a 9.000 soldados aliados. Se caracterizaban por unas condiciones de vida poco menos que infrahumanas.

GÉNERO: Plataformas • **DESARROLLADOR:** Ubi Soft • **EDITOR:** Ubi Soft • **PRECIO:** 35,95 €



BATMAN Vengeance

De todos los héroes de cómic que campean por estos lares, ***Batman*** **ha sido el que más veces se ha asomado a** las pantallas de **los compatibles**. El que ahora nos ocupa viene a confirmar un secreto a voces: **superhéroes y plataformas pueden combinar** estupendamente.

Por G. Masnou

Ah, los videojuegos de superhéroes, fuente perpetua de jugabilidad fresca capaz de convertir el tedio en diversión. Sin exceso de humo ni pompa, títulos recientes como *Freedom Force* o *Spider-Man,* se han hecho un modesto hueco en el corazón de miles de jugadores. El primero, ofreciendo una original y desternillarte miscelánea de estrategia y acción. Y el segundo, por su apuesta por la diversión directa y sin edulcorar, algo que lo convierte en uno de los mejores juegos de plataformas que existen para PC.

Batman: Vengeance no alcanza tan altas cotas, pero no por ello deja de ser un producto muy recomendable. El juego de Ubi Soft luce una mecánica similar a la del citado *Spider-Man:* es otro plataformas con grandes dosis de acción y algún que otro puzzle lógico. Sin embargo, las peculiaridades del hombre murciélago hacen de éste un producto muy diferente.

Sopa de murciélago

Batman no es un mutante con poderes especiales adquiridos tras algún terrible accidente. No es más que un humano. Y es que para luchar contra el crimen no hace falta ser un superdotado, sino que basta con poseer una cuenta corriente como la de Aristóteles Onassis, un físico de atleta conseguido a base de horas de gimnasio y, lo más importante, algún que otro juguete de alta tecnología que haga más llevadera tu tarea de justiciero. Aquí los hay en abundancia y resultan la mar de divertidos de manejar. Desde el batgancho, que va de perlas para alcanzar lugares aparentemente inaccesibles, a los arrojadizos y mortales batarangs, pasando por las batesposas, que inmovilizan permanentemente a los enemigos. No obstante, los desarrolladores no han sacado todo el partido que sería de desear a tan estimulantes cachivaches, ya que su uso se limita a áreas muy concretas.

La multitud de situaciones distintas barren cualquier asomo de monotonía

Las 19 fases de que consta *Batman: Vengeance* ofrecen multitud de situaciones distintas, barriendo cualquier asomo de monotonía. Abundan especialmente los tradicionales fragmentos en los que se hace indispensable un buen gamepad para desplegar todo el repertorio de saltos, cabriolas y golpes de que dispone nuestro héroe. De todas formas, el auténtico punto fuerte de este juego son los desplazamientos con el batavión y el batmóvil. Las persecuciones frenéticas por



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 450; 128 MB de RAM
Recomendado: PIII 650; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

Idioma Textos de pantalla: español. Voces: inglés.

VEREDICTO

Un accesible juego de plataformas en el que cohabitan gráficos innovadores, combates espectaculares, buen diseño de niveles y gran variedad de situaciones. Un buen pasatiempo que compensará plenamente a aquellos que, tras finalizar *Spider-Man,* se quedaron sin nada que llevarse a la boca.

6,5

MALOS ANTOLÓGICOS

Tras un gran héroe hay un gran villano, no lo dudes. Y Batman no tiene a uno, sino a varios que anhelan acabar con su vida por encima de todo.

JOKER

El enemigo por antonomasia de Batman y un escollo que hay que superar en numerosas ocasiones para completar el juego. Tras su diabólica sonrisa se esconde una mente privilegiada capaz de crear artilugios altamente destructivos.



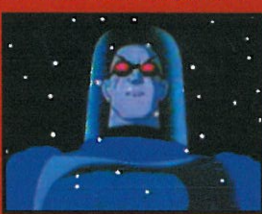


POISON IVY

A pesar de no contar con superpoderes, su cuerpo es una arma letal en sí mismo. Además, posee unos encantos a los que pocos hombres pueden resistirse. Su morada está plagada de vegetación venenosa que resulta mortal al más mínimo roce.

MR. FRÍO

Se trata de un científico loco que, tras un terrible accidente, se vio obligado a vivir permanentemente en el interior de una armadura criogénica. Posee una fuerza física titánica y un rayo congelante capaz de paralizar a Batman durante varios segundos.



las calles o los cielos de Gotham City hacen fluir la adrenalina y se intercalan de forma muy fluida con las fases "peatonales" del juego.

También resultan atractivos los combates a pesar de su simplicidad. Para disfrutar al máximo todo el elenco de patadas, puñetazos y combos, basta con menear el gamepad y apenas un par de botones. También se han añadido a modo de recompensa una serie de supermovimientos automáticos (cinco en total) que sin duda complacerán a aquellos que se lo pasan en grande haciendo picadillo a los enemigos al más puro estilo *Matrix*.

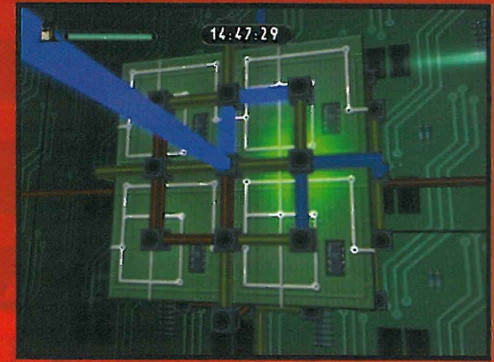
Destrezas automatizadas

A pesar de tratarse de una propuesta bastante "clásica" en cuanto a estructura, el juego incluye una serie de novedosos automatismos en el sistema de cámaras destinados a simplificar el manejo del hombre murciélago y a aligerar el desarrollo de la partida. El ordenador encara por ti a los enemigos durante los combates, se encarga de que subas las escaleras que atestan todos los niveles del juego y se ocupa de que el ángulo de visión sea siempre el más adecuado en relación a lo que está ocurriendo en la pantalla.

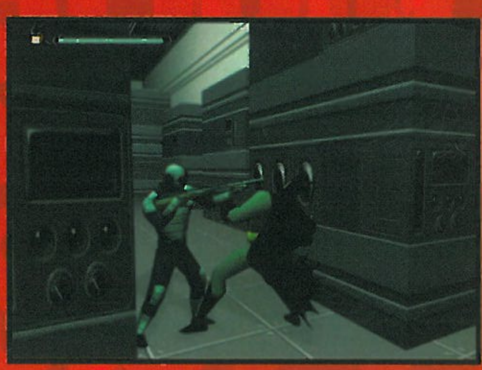
A modo de tirón de orejas, decir que se echa en falta la larga lista de extras que suelen acompañar las versiones PC de los juegos multiplataforma y que tanto se agradecen una vez se ha completado el efímero modo individual. Otro inconveniente radica en el hecho de tener que utilizar un embarazoso modo en primera persona para manejar todos los cachivaches. Aún así, es imposible mostrarse impasible ante la accesibilidad y sencillez de la que hace gala *Batman: Vengeance* y que lo convierten en un producto que se disfruta desde el primer hasta el último minuto.



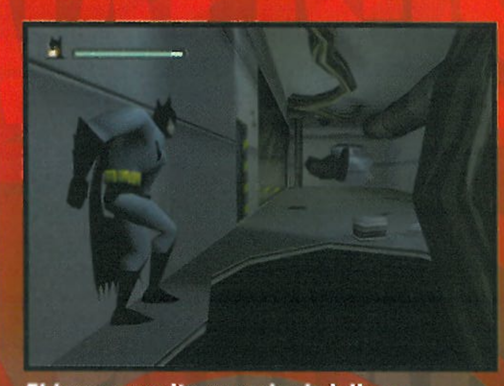
No es *GTA III*, pero la fase del batmóvil es de lo mejorcito del juego.



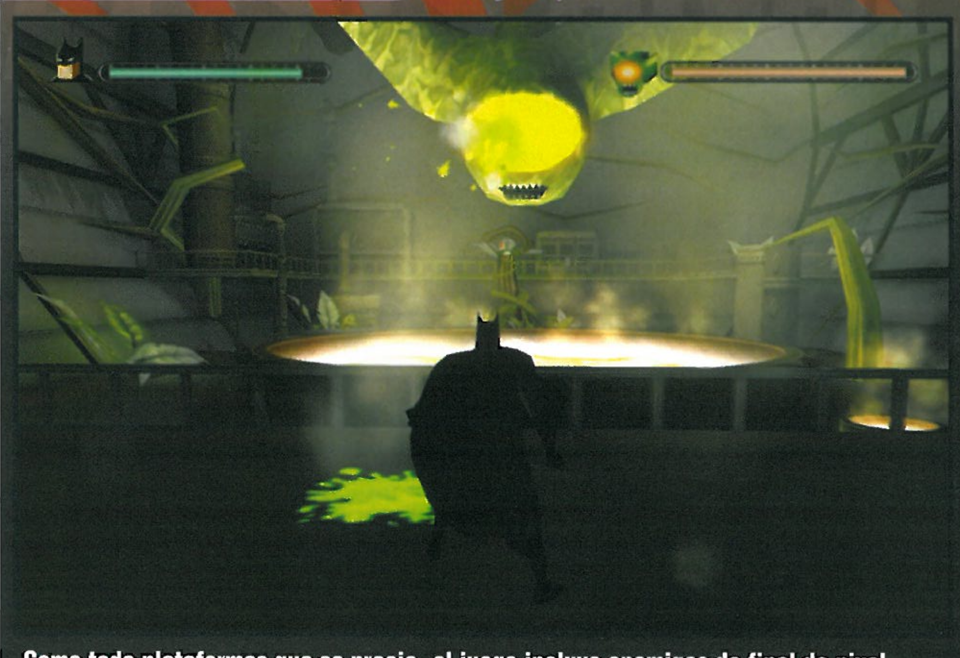
Los puzzles son escasos, pero suponen un buen desafío.



Todos los golpes y combos se ejecutan de forma muy sencilla.



El juego permite recurrir al sigilo en alguna que otra ocasión.



Como todo plataformas que se precie, el juego incluye enemigos de final de nivel.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Ubi Soft • **EDITOR:** Ubi Soft • **PRECIO:** 44,99 €

CHESSMASTER 9000

Por M. Echarri

Los Grandes Maestros de ajedrez suelen ser tipos altivos y distantes. Además, si juegas con alguno de ellos, **te fulmina a velocidad supersónica** antes de que tengas tiempo de dar un mísero jaque. Quizás *Chessmaster 9000* también te gane, pero **al menos entiendes por qué** has perdido.

Por qué esta serie lleva vendidas alrededor de 5 millones de copias tras década y media en el mercado? Fácil, porque el ajedrez gusta. Cierto, es un juego en 2D, con gráficos pobres, movimientos repetitivos y dificultad exagerada. Pero nadie puede discutirle sus 3.000 años de tradición y su inmensa profundidad estratégica.

Y eso que el primer *Chessmaster*, el de 1986, era un simulador ajedrístico de lo más rudimentario. Con el tiempo, *Chessmaster* ha resuelto el principal problema de los juegos de este tipo: para que el ajedrez tenga gracia, debes encontrar el rival adecuado. En esta edición 9000, tienes rivales de hasta 150 niveles de dificultad diferentes. El procesador tiene una fuerza teórica de 2780 puntos ELO, lo que supone que estaría en uno de los primeros puestos del ranking mundial si fuese un ser humano. De ahí hasta la absoluta ceguera ajedrecística, encuentras niveles para todos los gustos, ya seas principiante, jugador federado, talento natural o auténtico superdotado. Tampoco faltan opciones para personalizar la duración de la partida, el tipo de tableros y piezas, la perspectiva (fija, 2D o 3D) o el estilo de tu oponente.

Trabajos en red

Además, esta edición permite acceder a un servicio de partidas on line con todo lo necesario: servidor dedicado, ranking, opciones para personalizar partidas y torneos y hasta un chat para locos del tablero.

Las opciones pedagógicas del simulador han sido ampliadas. Dispones de un aula de análisis en que puedes jugar activando un sistema de alerta de errores, ayudas y sugerencias, y puedes seguir varios completos cursos interactivos, uno de ellos a cargo del maestro norteamericano Josh Watkin, ex niño prodigio a cuya vida se dedicó la película *Buscando a Bobby Fischer*.

Aunque las bases de datos son amplias y de acceso sencillo, esta parte del juego no funciona tan bien como la de pura simulación: los expertos echarán de menos algo más de profundidad y a los principiantes les costará dar el salto cualitativo que separa saber mover las piezas de jugar a ajedrez verdadero.

Es una buena herramienta para jugar contra rivales de muy variado nivel, pero flojea en las opciones pedagógicas, que, para colmo, deberás seguir en inglés.



Se supone que este tipo es un ex campeón del mundo. Pues en *Game Live* le ganamos... a veces.



Un tablero de madera de roble natural con piezas Staunton en tonos cobrizos. Calidad.

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 450; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 1 GHz; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D	✓	
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: ✗ — LAN: ✗ — Internet: 2

Idioma — Textos de pantalla: inglés — Voces: inglés

VEREDICTO

Si lo que quieres es jugar a ajedrez con una máquina que se adapte a tu nivel y te gane sin que te sientas como un mísero aprendiz, éste es tu juego. Eso sí, *Chessmaster 9000* no consigue los mismos resultados en su voluntarioso intento de enseñarte a jugar a golpe de lección interactiva.

8

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Deep Red Games • **EDITOR:** Proein • **PRECIO:** 47,95 €

BEACH LIFE

Por J. Font

Construir paraísos tropicales no es fácil. Necesitarás palmeras, centros lúdicos, áreas de consumo y **toneladas de arena. Y** eso no es todo, también te hará falta un cuerpo de **socorristas a prueba de** golpes de mar y **tiburones** bulímicos.



Trópico se encargó hace algo más de un año de demostrar que la gestión de una república bananera podía resultar una experiencia muy divertida.

Tras aquella primera inmersión en el mundo de las tiranías tropicales que sobreviven a base de las divisas del turismo, llega *Beach Life*, que prescinde de la gestión política para centrarse en la construcción de complejos hoteleros. Conseguir un lugar exótico y atractivo para que el turismo occidental se gaste su dinero no es tarea fácil. O al menos, no debería serlo.

Este título dispone de dos modos de juego. Uno es una campaña en la que recorres las 12 islas de que consta el archipiélago del juego y vas completando objetivos. La otra parte es la de juego libre, en la que accedes a las mismas islas y puedes dedicar el tiempo que quieras a conseguir un aparatoso complejo turístico. Eso sí, sólo tienes acceso a cada una de las áreas en el modo libre cuando has superado el nivel del modo campaña ambientado en esa isla.

Playas y escualos

Los objetivos de las misiones de la campaña son muy variados. La mayoría tienen estrictos controles de tiempo en los que debes realizar tareas concretas, casi siempre más de una por misión. Al principio se sufre para completarlos, pero poco a poco te adaptas. La tarea más frecuente suele ser conseguir un número determinado de turistas, pero también puede tratarse de evitar que los bañistas sean devorados por los tiburones, etc.

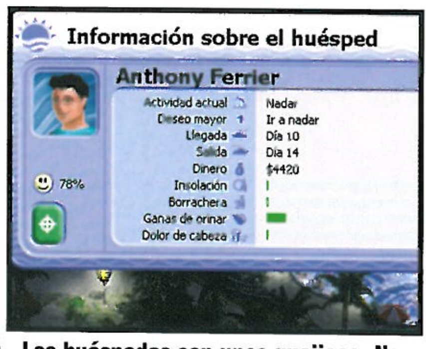
Para crear tu complejo, dispones de unos 50 edificios y de un buen número de objetos con los que embellecer el paisaje. Los primeros están divididos en tres grupos, empezando por los que permiten crear infraestructuras. Éstos incluyen desde generadores eléctricos hasta chalets en los que se albergan los relaciones públicas encargados de animar el cotarro. Junto a ellos, encuentras edificios destinados a la alimentación, restaurantes, bares temáticos o los destinados al ocio playero.

Entre los destinados a las infraestructuras, destacan los edificios que permiten contratar personal para llevar a cabo funciones de vigilancia, limpieza o reparación. Puedes contratar tantos empleados como desees, distribuir los turnos de trabajo e incluso rebajarles el sueldo si consideras que cobran demasiado. Claro que esto se traducirá en cierto descontento y, por tanto, en un rendimiento más bajo. También puedes despedir y contratar a voluntad en función de si quieres ahorrarte algo de dinero

VEREDICTO

Beach Life es un juego entretenido, aunque tus decisiones no pesan tanto como deberían en el desarrollo del juego y la realización de objetivos. También hubiera mejorado bastante si se hubiera incluido un selector de dificultad y unas cuantas ventanas más de información.

5



Los huéspedes son unos quejicas. No les hagas mucho caso o acabarás loco.

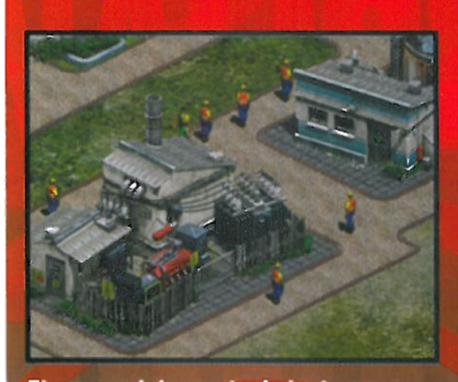


El ferry acerca a tu archipiélago a tipos pálidos ávidos de sol.


Los divertimentos acuáticos reportan pingües beneficios.


Los visitantes vienen a tu isla a mover el esqueleto y emborracharse.


Los vigilantes evitan que los bañistas acaben devorados por los tiburones.


El personal de mantenimiento es imprescindible si quieres prosperar.

o acelerar las tareas de mantenimiento y conservación.

Empiezas las partidas con una cantidad que te permite crear las primeras estructuras, así que debes tener claro que es preferible construir primero los edificios que mejores rendimientos económicos te den y los justos para mantener las estructuras y la higiene del recinto. Ésta es, a grandes rasgos, la estrategia a seguir durante buena parte del juego.

El objetivo más frecuente suele ser conseguir un número determinado de turistas

Paraíso tropical

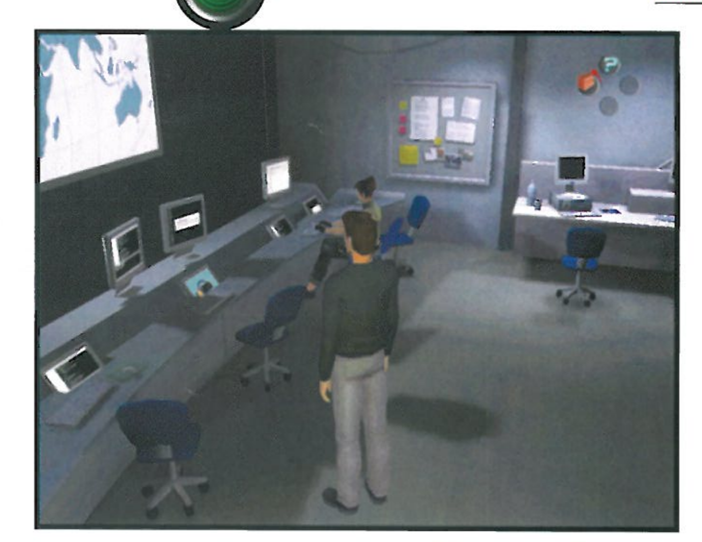
Algunos edificios son aptos para primera línea de mar y otros deben construirse en los escenarios del interior de las islas. Eso introduce algo de profundidad a la hora de tomar decisiones urbanísticas, aunque el juego tiene una dinámica bastante simple. Se trata de estar atento a las demandas de los turistas (ya sean diversiones alternativas o nuevos urinarios) y hacer lo posible para satisfacerlas. En ocasiones, incluso puedes ignorar sus demandas porque tus objetivos inmediatos no tienen que ver con el número de visitantes concreto.

El juego dispone de tres niveles de zoom. Por suerte, se han cuidado los planos cercanos. Para evitar que los personajes pierdan definición al ser enfocados de cerca, se ha dispuesto un filtro que suaviza los píxeles. No obstante, lo más probable es que utilices casi siempre la perspectiva más lejana, que permite un mayor control de la situación. Los sonidos se han limitado a murmullos o ruidos que delatan la presencia cercana de los albañiles levantando un edificio. También se ha incluido un pequeño repertorio de canciones veraniegas.

Seguir la estela de un juego como *Trópico* no es cosa fácil aunque se prescindan de algunos elementos. Si has jugado a este título, *Beach Life* te parecerá un simulador de gestión turística bastante menos ambicioso. De todas formas, si la exasperante complejidad de *Trópico* te sacó de quicio, ahora puedes acceder a una versión para todos los públicos de su fórmula de juego, con lo que puedes convertirte en un Abel Matutes de bolsillo sin perder el sueño ni la paciencia.


La construcción de estos complejos no resulta demasiado ardua.

GÉNERO: Aventuras • **DESARROLLADOR:** Dupuis • **EDITOR:** Ubi Soft • **PRECIO:** 44,95 €





LARGO WINCH

No todos los héroes se esconden bajo una máscara ni **lucen espantosos leotardos. El que nos ocupa va de paisano**, es propietario de una de las compañías más poderosas del mundo **y dedica su tiempo** de ocio **a librar al mundo de indeseables**. Su nombre es Winch, Largo Winch.

Por G. Masnou



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria

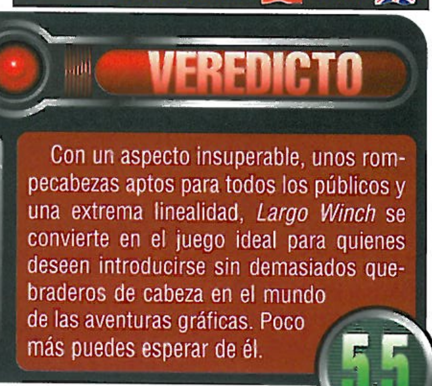
Mínimo: PII 400; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 500; 128 MB de RAM

+13

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

Idioma Textos de pantalla: español. Voces: inglés.



VEREDICTO

Con un aspecto insuperable, unos rompecabezas aptos para todos los públicos y una extrema linealidad, *Largo Winch* se convierte en el juego ideal para quienes deseen introducirse sin demasiados quebraderos de cabeza en el mundo de las aventuras gráficas. Poco más puedes esperar de él.

5,5

Es posible crear una aventura gráfica que agrade tanto a curtidos en la materia como a incondicionales de experiencias menos pausadas? Los desarrolladores de Dupuis están convencidos de que sí, que basta con combinar elementos de ambas fórmulas de juego. *Largo Winch* es su puesta en práctica de la misma teoría que inspira proyectos del calibre de los futuros *Broken Sword 3* o *Full Throttle 2*. Eso sí, a juzgar por este primer ensayo, el invento no resulta todo lo satisfactorio que cabría esperar. Y eso que sus gráficos son más que notables.

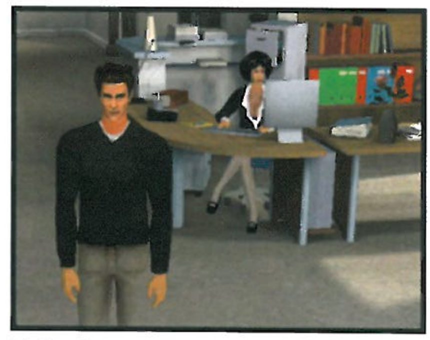
Superando lo exhibido en *La Fuga de Monkey Island* o *Grim Fandango*, el equipo de desarrollo ha sido capaz de crear un entorno 3D convincente sin perder el atractivo y la fluidez que caracterizaban a las viejas 2D. El alto nivel de detalle de los escenarios y la pulcritud en el modelado y la animación de los personajes vienen complementados por un sistema de control apto incluso para patosos y disléxicos.

Las virtudes de un buen guión

Pero todo este despliegue técnico sería gratuito si no se apoyase en un buen guión, y el de *Largo Winch* no está mal. Podríamos describir la historia como un cruce entre las películas de James Bond y la serie *Dallas*: el hombre más rico y poderoso del mundo busca un heredero y decide adoptar a Largo, un huérfano yugoslavo. Cuando el padre adoptivo muere, Largo, a sus 26 años, hereda la corporación Winch, una



Diego es el mejor amigo de Largo y maneja todo tipo de explosivos.



Todas las mujeres que rodean a Largo son sumamente atractivas.


El juego incluye un sistema de combate más bien calamitoso.

UN ANÓNIMO LLAMADO LARGO WINCH

La licencia que da nombre a la versión computerizada de Largo Winch está basada en la exitosa serie de cómics de Jean Van Hamme y Philippe Francq. De hecho, el primer número de las aventuras del intrépido millonario vendió la friolera de 2,3 millones de ejemplares cuando fue publicado en 1990. Este enorme éxito ha propiciado la creación de una serie televisiva de gran éxito en otros países y que sigue las mismas pautas que el cómic y el videojuego: intrigas criminales, romances y situaciones de alto riesgo en los exclusivos ambientes de la política, las finanzas y el espionaje industrial.

empresa cuyo valor se estima en más de 10.000 millones de dólares. ¿Y qué hace este millonario en sus abundantes horas de aburrimiento? Pues se dedica a investigar y a solucionar casos que conciernen a los centenares de sucursales que su empresa tiene repartidas por todo el globo.

Este punto de partida se traduce en una mecánica de juego al estilo más tradicional del género de aventuras: interrogar a personajes, explorar escenarios, recoger objetos y buscar una utilidad lógica para los mismos. No obstante, el nivel de dificultad de los puzzles es tan irrisorio y el guión tiene una linealidad tan marcada que uno tiene la constante sensación de que lo llevan en volandas de principio a fin. Para colmo, los escenarios son minúsculos y cada uno de los objetos tiene una utilidad clara y concreta.

Se trata de explorar, recoger objetos y buscarles una utilidad lógica

Para compensar tan llamativas carencias, los desarrolladores han incluido combates por turnos y hasta opciones de piratería informática (debes enfrentarte al ordenador para obtener el control de una serie de archivos con información secreta) que constituyen un subjuego en sí mismo. Los primeros pueden considerarse una buena idea mal implementada, ya que les falta variedad y su mecánica es tan rutinaria como aburrida. Vamos, de lo peor del juego. En cuanto al subjuego, no es que sea la octava maravilla, pero cumple con el objetivo de aportar algo de variedad a la aventura.

Finalidad poco clara

¿Qué se supone que han intentado hacer los desarrolladores? ¿Una aventura para el público infantil? No lo parece, porque en ese caso no hubieran optado por un protagonista tan poco políticamente correcto. Largo es un cretino: machista, manipulador, mujeriego, prepotente... En fin, un James Bond sin esmoquin negro ni licencia para matar.

Además, aunque el desarrollo sea lineal, los escenarios pequeños y los puzzles sencillos, Largo tiende a palmarla con excesiva frecuencia. Cada fracaso en un puzzle concreto o cada combate perdido obligan a cargar la partida guardada y volver a intentar la fase que se te resiste hasta que la superas.

Está por ver cuál es el público objetivo de este producto. Parece una aventura sin fisuras y sin sorpresas que se deja jugar de forma natural desde el principio pero que no resulta demasiado interesante. Y es una pena, porque, con un guión menos lineal, unos retoques en el sistema de combate y rompecabezas más desafiantes, *Largo Winch* podría haber sido algo fantástico.


Este puzzle es idéntico a uno que aparece en *Indiana Jones y la Última Cruzada*.


Las situaciones límite siempre tienen una solución lógica y poco violenta.

GÉNERO: Carreras • **DESARROLLADOR:** SoftLab-Nsk • **EDITOR:** Zeta Multimedia • **PRECIO:** 17,95 €



KING OF THE ROAD


Así puedes terminar si intentas escapar de las fuerzas del orden.

Apúntate a la fascinante experiencia de **subir a la cabina de un camión**, viajar durante miles de kilómetros, emplear la radio de onda corta **y picarte con los compañeros**. Además, **está vacante la corona de rey de la carretera** y puede que esta vez acabe en tu frente.

Uno nunca imaginaría que un grupo de científicos rusos que antes trabajaron en el programa espacial soviético está detrás de este programa. ¡Quién pudiera verles ante sus ordenadores, encerrados en un campus siberiano, jugando con gigantescos camiones virtuales! SoftLab-Nsk ya había realizado anteriormente la popular serie *Hard Truck*, y ahora expande sus miras con el propósito de convertirte en el rey de los camioneros.

El objetivo de *King of the Road* es coger encargos y despachar las mercancías en el menor tiempo posible. Si llegas antes que la competencia, ganas más dinero debido a la mayor demanda del producto. La región es grande y hay varias rutas que tomar y clientes que satisfacer, con lo que pronto puedes mejorar tu camión o comprarte otro.

Élite sobre ruedas

Desde que en Spectrum debutara el clásico *Elite*, el concepto de comprar y vender materiales en distintos puntos del mapa y trasladarlo bajo tu responsabilidad no es nuevo. Pero sí lo es plantearlo desde el cotidiano punto de vista de los camioneros que vemos en las carreteras a diario. Cuidado, no es tan fácil como parece. Los excesos de velocidad se pagan con persecuciones policiales y cuantiosas multas o con accidentes debidos al mal tiempo y la lluvia.

Tampoco resulta ideal aventurarse de noche por una vía desconocida, aunque el tráfico sea ligero, ni enrolarse en transportes de gran magnitud (mejor videocámaras que rifles o diamantes) hasta que no tengas cierto dominio sobre el juego. No hay prisa, puedes jugar cuanto quieras, igual que en la vida real. Además, se organizan carreras en las que puedes ganar licencias para abrir tu propia compañía, de manera que tengas más de un camión en ruta conducido por asalariados.

Claro que los demás también lo hacen y sólo aquella empresa que domina más de la mitad del mercado alcanza el objetivo final del juego. Al principio parece difícil, pero es cuestión de tiempo amoldarse a la dirección de estos monstruos de gran tonelaje,

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 266 ; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 500; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: ✗ · LAN: 8 · Internet: 8

Idioma Textos de pantalla: Español · Voces: ✗



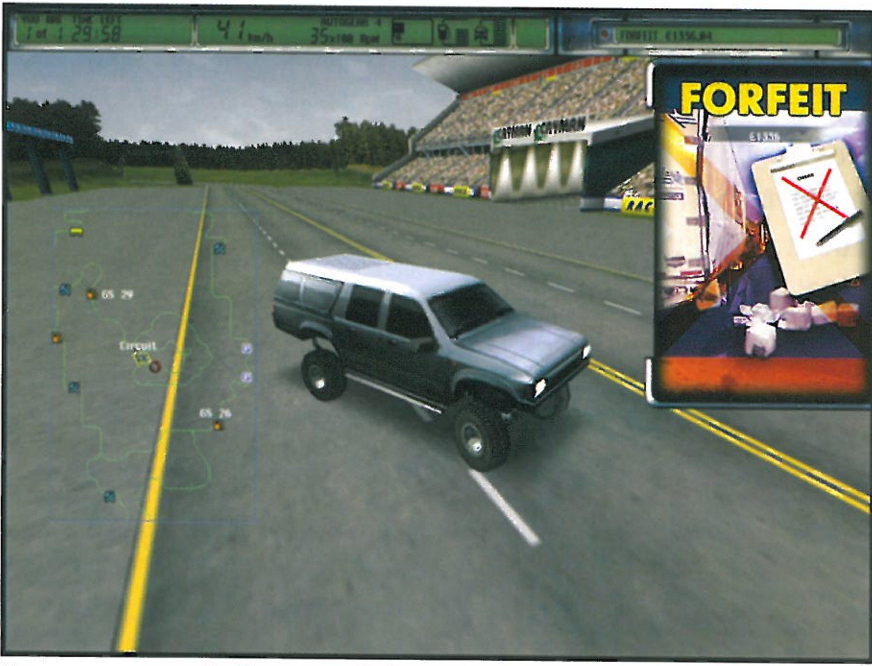
VEREDICTO

Pese a sus deficiencias, éste es tu programa si siempre soñaste con probar en tus carnes virtuales cómo es la vida de camionero. El juego es variado, tiene buenas ideas y combina con acierto conceptos como conducir, competir, correr y comerciar. Un juego con más gasoil de lo que parece.

6,5



Miles de toneladas y caballos a tus pies.



Hay que pagar una tarifa para participar en las carreras.


Conducir a la luz de la luna ofrece instantáneas bucólicas.

de manera que puedas ir deprisa sin infringir la ley, arrollar otro vehículo ni acabar en la cuneta.

Carretera y manta

El núcleo del juego lo componen más de 150 kilómetros de vial, decenas de vehículos y piezas para mejorarlos, algunos secretos, conducción diurna y nocturna con cambios climáticos y mucha libertad en pos de tu objetivo. También se pueden organizar partidas multijugador con tres modos de juego y elección de todo tipo de parámetros (nivel de dificultad, tipo y color de camión, cantidad de tráfico, horario...). No hay servidor oficial, sino que debe serlo uno de los usuarios, pero el sistema funciona bastante bien.

La música se amolda a la acción, pero los efectos y gráficos no apasionan. Las texturas son pobres y hay una sensible ausencia de detalle. Además, hay problemas en el control de colisiones, y las vistas exteriores, pese a ser totalmente configurables, no dan la perspectiva necesaria para conducir como es debido.

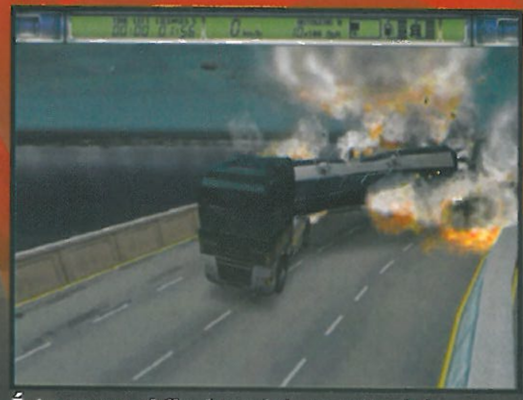
El objetivo de King of the Road es coger encargos y despachar las mercancías

No faltan las sorpresas, como ser perseguido por helicópteros, detenido por controles de la policía y embestido por camiones rivales, pero es recomendable evitar este tipo de circunstancias, ya que suelen deparar altas facturas del taller y mercancías dañadas.

Camioneros, a sus puestos

King of the Road es un simulador. Aunque la conducción y eventos se asemejen a un arcade, hay que afrontar largos recorridos y en ocasiones parece que no suceda nada especial, como en la vida misma. Es por ello que hay que tener muy claro lo que se busca antes de adquirir este juego.

Si buscas acción y espectacularidad, hay programas mucho mejores en el mercado. Si por el contrario te gustaría vivir la experiencia de un auténtico camionero que se gana los garbanzos al volante, aquí lo tienes. Es un juego cerebral que pone a prueba tu temple, proporcionando satisfacciones a largo plazo, como entregar una carga de explosivos, localizar atajos, conseguir un detector de radares policiales o descubrir un vehículo *off-road*.


Éste no era el final previsto para tu viaje.


El mapa es ideal para no equivocarte de camino.

YO PARA SER FELIZ QUIERO UN CAMIÓN

En los últimos 20 años, han sido pocos pero bastante selectos los juegos que han intentado hacerte ver la vida desde la cabina de un camión.

JUGGERNAUT


Pete Cooke fue pionero en el género, aunque su juego de Spectrum fuera en 2D.

HARD TRUCK I Y II


Realizados por SoftLab-Nsk. Ambos sorprendieron y tuvieron una buena acogida.

MERCEDES-BENZ TRUCK RACING


Nada menos que las populares competiciones europeas en circuitos cerrados.

18 WHEELER AMERICAN PRO TRUCKER


Sega confirió la máxima diversión a su arcade en las recreativas. ¿Llegará algún día a PC?

HARD TRUCK: 18 WHEELS OF STEEL


El último de la serie. Un juego sólido que acaba de llegar a las tiendas norteamericanas.



GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** 7FX • **EDITOR:** Friendware • **PRECIO:** 42,95 €

Otro nuevo número de *Game Live*, otra crítica de uno de esos **juegos destinados a romper la hegemonía de *Counter Strike*.** En esta ocasión el aspirante procede de la República Checa, sí, del mismo país que dio a luz *Mafia* y *Operation Flashpoint*. **Lástima que** ahora **el resultado no tenga nada que ver.**

TEAM FACTOR

Por J. Ripoll

Un consejo. Si eres de los pocos ingenuos que decidieron hacerse con una copia de *Team Factor* sin haber leído el veredicto de su revista de cabecera, ten presente una cosa: ese CD que tienes entre tus manos y que a buen seguro querrías devolver a la tienda será muy valorado en pocos años. ¿Por qué? Como le pasó al cine camp, las películas de Ed Wood o las primeras obras de Troma, el videojuego vulgar también tendrá su revival. Y no dudes que entre las piezas de coleccionismo basura destacará esta joya. Sigue este consejo, no lo tires. En pocos años, el "Museo del Videojuego que nunca se debió jugar" te estará agradecido.

La guerra de otros mundos

El juego aspira a "ser el nuevo *Counter Strike*" de última generación, así que no le encontrarás ningún aliciente si careces de módem o la conexión a Internet que anuncian por la tele el par de colegas recién salidos de *El club de la comedia*. *Team Factor* es un pobre arcade en primera persona con tintes realistas. Es decir, un par de balazos y a esperar nueva partida, un salto de más de tres metros y a empezar nueva partida. Sé prudente o a los tres pasos serás soldado muerto. Y más si decides probar suerte en solitario, ya que puede que los bots no sean muy inteligentes, pero de puntería andan sobrados.

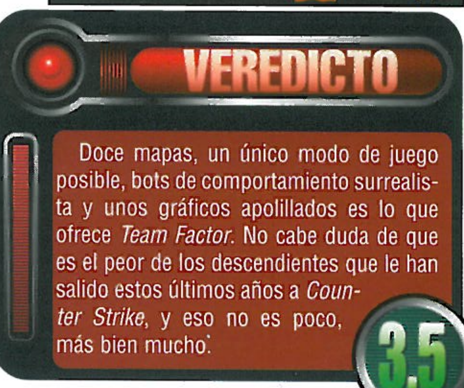
Debido a esa excesiva dificultad, aún no he podido recorrer en profundidad los inmensos doce niveles que ofrece originalmente el juego. De todos modos, si esas grandes construcciones con barco, granja, tren y demás tópicos de obligada presencia no te son suficientes, siempre puedes ir a la página oficial de la compañía y hacerte con las expansiones gratuitas que irán apareciendo.

Pese a tanto desperfecto, culminado por unas texturas que hacen del fotorrealismo utopía o unas animaciones que despiertan nostalgia por *Prince of Persia*, hay en *Team Factor* un punto de innovación. Ganando combates no adquieres dinero, sino puntos con los que ir mejorando a tu personaje en fuerza, sigilo, resistencia o puntería. Se trata de un elemento propio de los juegos de rol que tendría su gracia aplicado a un juego que no fuese candidato a peor arcade del año.

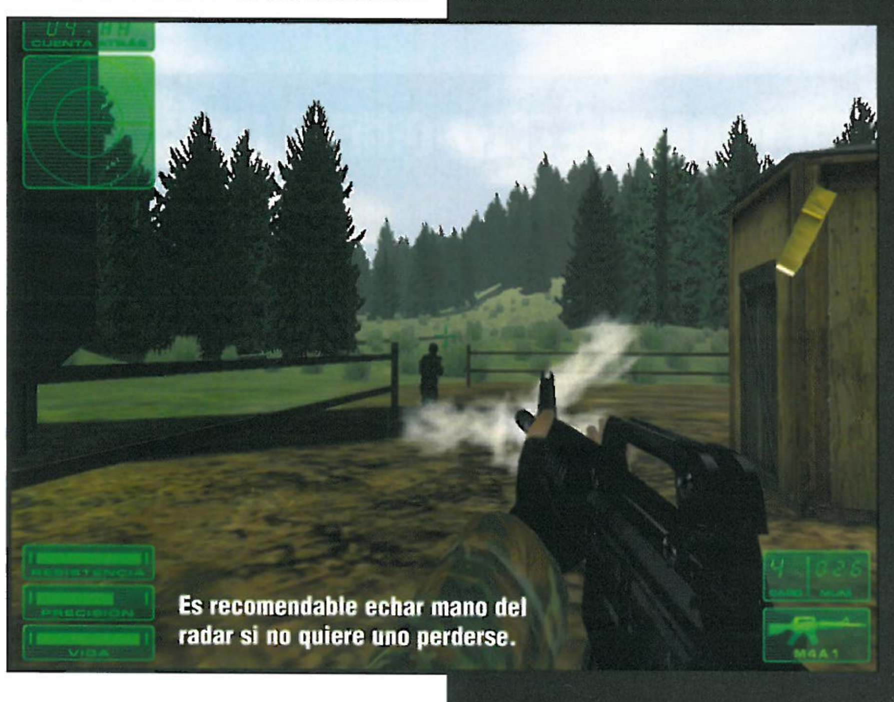


Hay niveles que parecen recién salidos de *Black Hawk derribado*.

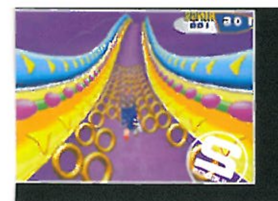
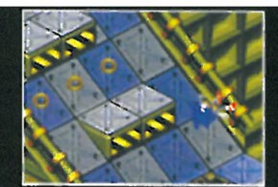




Doce mapas, un único modo de juego posible, bots de comportamiento surrealista y unos gráficos apolillados es lo que ofrece *Team Factor*. No cabe duda de que es el peor de los descendientes que le han salido estos últimos años a *Counter Strike*, y eso no es poco, más bien mucho.

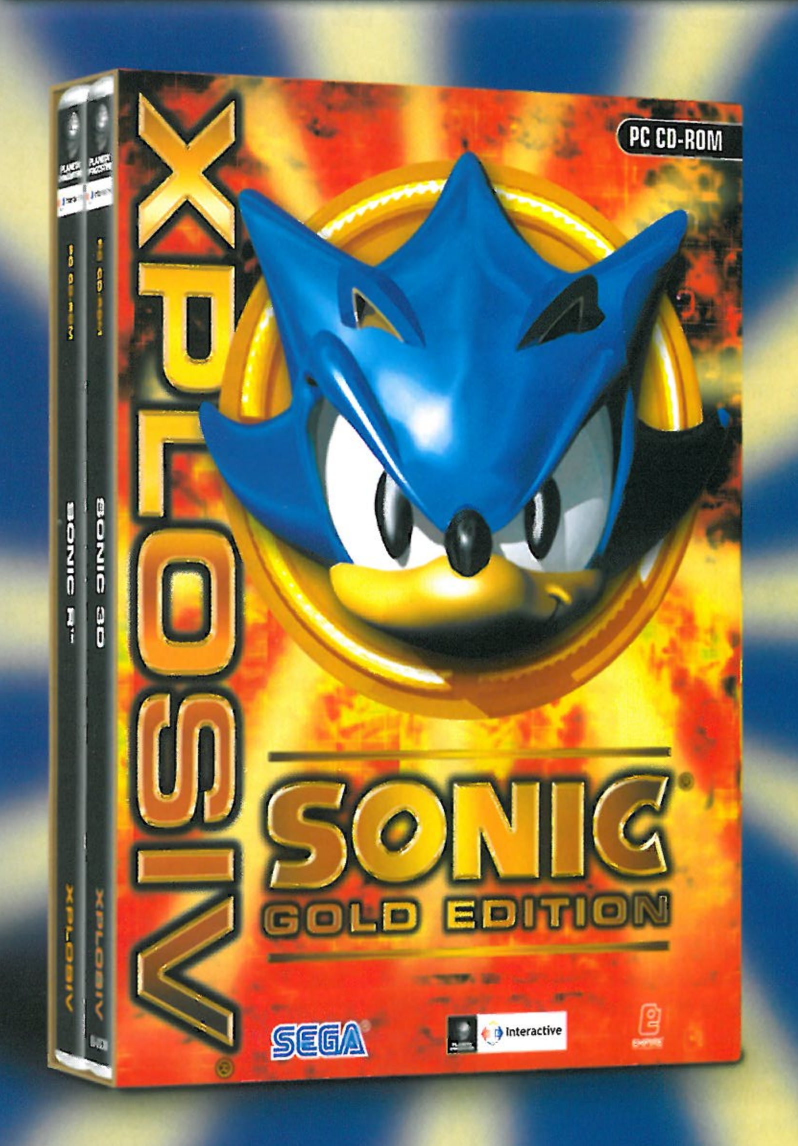


Es recomendable echar mano del radar si no quiere uno perderse.




SONIC®
GOLD EDITION

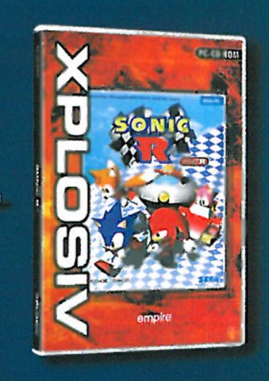




LAS DOS MEJORES
AVENTURAS DE SONIC



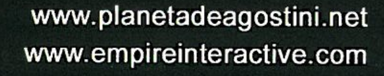
+



EN UN PACK DE LUJO











GÉNERO: Estrategia • DESARROLLADOR: Maxis • EDITOR: Electronic Arts • PRECIO: 19,95 €





LOS SIMS
Animales a raudales

Ahora que **en Maxis andan entretenidos** con *Sims Online*, es probable que pase tiempo antes de que puedas disfrutar de otra expansión como ésta. Así que sácale todo el partido que puedas a **este lote** que **viene cargadito de animales, plantas y nuevas actividades**.

Por S. Sánchez



Ya sabes que *Los Sims* es un curso virtual que te enseña a vivir vidas ajenas. Cada expansión, producto original o secuela es un nuevo examen. Poco a poco, has ido superando las distintas asignaturas. Has resuelto los problemas sociales, sentimentales y laborales de tus pequeñas criaturas e incluso las has llevado de vacaciones. Pero justo cuando creías que todo estaba bajo control, nuevas formas de vida se abren paso en tus juegos Sim de siempre. Son tan simpáticas como imprevisibles y difíciles de educar, y vienen con ganas de guerra.

Bienvenido al feliz mundo de los animales de compañía. La llegada de mascotas puede parecer un detalle menor, pero ni te imaginas hasta qué punto pueden llegar a afectar al equilibrio de este simulacro de mundo.

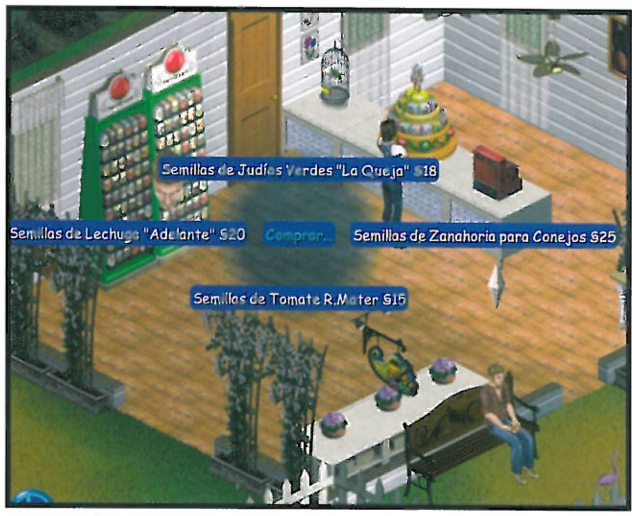
Para añadir nuevos miembros a tu familia virtual, debes hacer una pequeña inversión de 400 simoleones. Empieza por desplazarte a una de las nuevas áreas que incluye esta ampliación: el centro comercial de la ciudad vieja, ampliada ahora con nuevas casas, familias y centros de ocio y consumo.

Para desplazarse al centro comercial, debes hacer una llamada telefónica para que el autobús pase a recogerte, algo parecido a lo que sucedía en *Primera Cita* o *Los Sims de Vacaciones*. Entre las tiendas, verás el recién creado centro de adopción de mascotas. En él puedes escoger entre una docena de cachorros de perros y gatos de distintas razas y personalidades. Si prefieres un compañero de fatigas algo menos aparatoso, puedes ir al edificio de al lado y comprar peces, iguanas, tortugas o pájaros.

La familia crece

Sólo si eliges un perro o un gato pasa a convertirse en miembro de pleno derecho de tu tribu virtual, con ventana de personaje incluida. No puedes controlarlo directamente, pero sí controlas sus desplazamientos y se te informa de sus necesidades y habilidades básicas.

El modo de interactuar con tu mascota es parecido al control



Las semillas son una buena inversión teniendo en cuenta la comida que reportan en el futuro.

de las criaturas de *Black & White*. Es decir, que hay que educarlos. Puedes jugar con ellos y entretenerte en enseñarles trucos que dejen impresionados a tus amigos, pero a lo largo del día, como cualquier animal, las mascotas de los sims campan a sus anchas. Eso significa que debes enseñarles dónde deben hacer sus necesidades y evitar que se dediquen a hurgar en la basura o arañar los cojines.

El modo de interactuar con tu perro o gato es parecido al control de las criaturas de Black & White

Eso sí, si eres incapaz de acostumbrarles a comportarse como deben utilizando el socorrido método del palo y la zanahoria, siempre puedes contratar a un profesional para que mejore su adiestramiento. En caso de que tu animalito esté correctamente educado, te ayudará a mantener tus amistades (todos querrán jugar con él), afianzará los lazos entre familias y hasta puede que tengas la opción de inscribirlo en algún concurso de mascotas de los que se celebran en la ciudad vieja.

La llamada de la selva

La llegada del reino animal a *Los Sims* tiene también su lado negativo: animales salvajes van a rondar tu vecindario. Como lo oyes. Si tu mascota no los ahuyenta, te queda la alternativa de llamar al servicio de control de animales para que se hagan cargo de ellos. Todo un espectáculo.

Supongamos que eres alérgico al pelo de mamífero o no sintonizas con los animales de compañía. Pues nada, puedes pasarte a las plantas y cultivar tu jardín. Basta con comprar unas cuantas semillas, un poco de agua... y ya tienes un señor huerto. Que te crezcan unos sanos tomates o unas sabrosas zanahorias es todo un arte que deberás ir perfeccionando, pero a la larga puedes acabar llenando tu despensa, un objeto nuevo que viene a ser como la nevera pero resulta mucho más barato. Si, además, tienes un excedente importante, puedes dedicarte a vender tus productos.

Y no sólo de animales y plantas vive esta expansión. También vas a encontrar cinco formas adicionales de ganarte la vida, ya sea la de chef especializado en productos naturales, la enseñanza, el oficio de veterinario o la posibilidad de unirse a un circo.

La expansión se completa con alrededor de 125 objetos nuevos, la mayoría de ellos destinados a hacer la vida más placentera a tus entrañables mascotas. Aun así, algunos son nuevos ornamentos de construcción con los que aprovecharte de que ahora dispones de parcelas nuevas en las que seguir construyendo.



Con un perro en casa es más fácil tener a las amistades entretenidas.



¡El manual no dice qué hacer si el perro hace sus necesidades dentro de casa!



Los pobrecitos gimen para llamar tu atención. Así no hay quien se resista.



Mujer anciana rodeada de gatos: un nuevo inquilino en el feliz mundo de los sims.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Mad Doc Software • **EDITOR:** Vivendi Universal • **PRECIO:** 29,99 €

Como ya **no les quedaba** ni un triste pedazo de **mundo por conquistar**, los creadores de esta ampliación **han optado por llevarte a las estrellas. Tiembla, Marte**, que el floreciente imperio terrícola ya está llamando a tus puertas.

EMPIRE EARTH
The Art of Conquest

Por J. Font



Los combates aéreos y navales abundan en la campaña del Pacífico.

Como Stainless Steel Studios se está dedicando a otros menesteres, la expansión de *Empire Earth* ha ido a parar a otra compañía: Mad Doc Software. El cambio de desarrollador podría hacer pensar en una cierta revisión del concepto del juego, pero el caso es los nuevos responsables se han limitado a ofrecer una época y tres campañas adicionales. Otro cambio de cierto calado es que, aunque sigan siendo 21 las civilizaciones presentes, Austria y Babilonia han sido sustituidas por Corea y Japón, que aportan nuevos héroes y tecnologías y protagonizan la nueva época espacial.

Las nuevas campañas apuestan por entornos más o menos exóticos: la Roma Imperial, el frente del Pacífico de la Segunda Guerra Mundial y ese futuro incierto en que coreanos y japoneses se lanzan a la conquista de las estrellas. En la campaña asiática de colonización del espacio, lideras una flotilla encargada de establecer cabezas de puente en planetas como Marte. Los terroristas que intentan sabotear las expediciones van a ser tu peor pesadilla.

Vida en Marte

Por supuesto, este salto al espacio de *Empire Earth* posibilita situaciones insólitas. Recorres escenarios que constan de círculos concéntricos para representar los planetas y sus satélites y debes construir una red de muelles espaciales y naves de transporte. Entre las nuevas amenazas a conjurar, destacan las destructivas lluvias de meteoritos, aunque puedes detectarlas y protegerte de ellas si dispones de la tecnología adecuada.

También con la llegada a Marte y alrededores cambia algo el tipo de edificios y recursos de que dispones. Por ejemplo, en lugar de madera, debes echar mano de minas de carbono. Para compensar, el suministro de alimentos se convierte en automático y continuo en cuanto construyes las granjas adecuadas.

Las otras dos misiones apenas aportan nada novedoso con respecto al título original. Sólo más horas de juego, lo que no está mal si eres un fanático de este notable juego de expansión civilizadora.

La colonización de Marte es uno de los ejes de la ampliación.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria (aDeSe +13)
Mínimo: PII 350; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 600; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL		✓

Multijugador
Un mismo PC: ✗ — LAN: 8 — Internet: 8

Idioma Textos de pantalla: Español — Voces: Español

VEREDICTO

Tres campañas nuevas, un par de civilizaciones de repuesto y una era extra. No está mal para una expansión, pero podrían haber trabajado un poco más. La era espacial tal vez sea el cambio que más se agradece. El resto, responde a la lógica del vuelve a jugar a lo mismo pero esta vez un rato más.

7,5

GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Third Law • **EDITOR:** Vivendi Universal • **PRECIO:** 29,99 €

ALIENS VERSUS PREDATOR 2
Primal Hunt

Por J. Ripoll

El calendario jugó sucio con ***Aliens versus Predator 2***. **Se editó hace nueve meses, en plena Navidad**, y tuvo la desgracia de coincidir en las estanterías con el último *Wolfenstein*. Así que **pasó desapercibido. Una pequeña injusticia** que esta expansión se proponía remediar.


Siempre viene bien un poco de ayuda para tostar unos cuantos aliens.

La progresión geométrica del diseño amateur y los kits de desarrollo habrán dado excelentes resultados en el plano creativo, pero también han puesto en peligro una de las tradicionales fuentes de ingreso de la industria: la edición continua de expansiones comerciales. El mercado de los tres niveles y cinco armas adicionales a 30 euros corre serio peligro, así que los desarrolladores deben exprimirse la mollera si pretenden que sus refritos y ampliaciones se vendan. Las de *Operation Flashpoint*, *Black and White* y *Ghost Recon* (todas recientes) han mostrado por donde deberían ir los tiros.

Por ello, *Primal Hunt* supone una doble decepción, no sólo porque sale malparada en todos los aspectos que hicieron memorable *AvP2*, sino porque palidece si la comparamos con esta nueva generación de expansiones que sí llevaron al juego original en el que se basaban a un nuevo nivel de excelencia.

Un viaje hacia el pasado

Al igual que en el resto de títulos de la serie, puedes escoger cualquiera las tres razas habituales (marine, depredador y alien), cada una de ellas con su campaña particular. Todo empieza en el planeta LV12001 quinientos años antes de los incidentes descritos en *AvP2*. Las tres especies luchan por un artefacto que permitirá a quien lo posea controlar a los aliens. Unos quieren destruirlo y otros hacerse con él. Quizás no se trate del punto de partida más original visto en años, pero sumado al vídeo de alto contenido erótico con el que se inicia la misión de los marines, hacía presagiar cosas mejores de las que acaba uno viendo.

Primal Hunt no sólo padece un vulgar diseño de escenarios, evidente en la fase con el depredador, sino que también pierde con respecto al juego original en cuanto a jugabilidad. El juego de tensión psicológica que alternaba violencia y sigilo ha sido sustituido por un simple despliegue de acción descerebrada. Y eso es algo para lo que no estaba destinado *AvP2*. Las armas no sirven para matanzas masivas, ni siquiera la flecha eléctrica del depredador o la doble pistola del marine, novedades de la expansión, arreglan este desperfecto. Sus graves defectos hacen que el juego navegue sin brújula, entre la nostalgia y el tedio.

La nueva arma del depredador es poco útil en distancias cortas.


La misión del alien guarda demasiados parecidos con la del juego original.





ACCIÓN

Por J. Ripoll

En compañía de nadie

La luz sigue en rojo. Lleva dos semanas así. El otro día la vi parpadear, segundos de esperanza cuando cambió a verde, sólo un instante. Sigue en rojo. Vuelvo a llamar al servicio técnico. Les digo que mi router se ha ido de vacaciones sin avisar, ellos responden que la culpa de esa luz roja es de mi compañía de teléfonos. Les llamo. Me dicen que ya vendrán. Sigo esperando.

Quince días sin Internet dan para mucho. Entre otras cosas, uno recupera viejos amigos, descubre nuevos bares y aprovecha para revisar el modo individual de unos cuantos juegos de acción. Tal fue el éxito de las partidas en red local de *Quake II*, que las compañías parecieron por fin descubrir que diseñar aventuras con un héroe solitario quizás no fuese la fórmula ideal para los nuevos tiempos. Mientras algunas optaron por centrarse en potenciar modos multijugador masivos, despreciando la partida individual, otras han desarrollado aventuras en las que soldados o rehenes combaten junto a nosotros. Uno tras otro, he ido probando estos arcades mientras la luz seguía en rojo.

Sólo un juego ha conseguido ofrecer la sensación de batalla total sin necesidad de tener conectado el módem

Pese a que los primeros intentos no pueden calificarse de éxitos rotundos (*Soldier of Fortune II*, *Daikatana* o *Medal of Honor)*, queda claro que éste es uno de los caminos para renovar el género. Para ello, hace falta una IA eficaz. Los soldados no deben seguirnos, sino tomar la iniciativa, buscar las mejores armas y las mejores posiciones. Hasta hoy, sólo un juego ha conseguido ofrecer la sensación de batalla total sin necesidad de tener conectado el módem. Su nombre es *Halo* y su llegada a nuestros ordenadores está prevista para el próximo verano. Es posible que para entonces no esté solo. De todos modos, perdonadme, pero creo que lo mejor será que llame a mi servicio técnico otra vez. ■

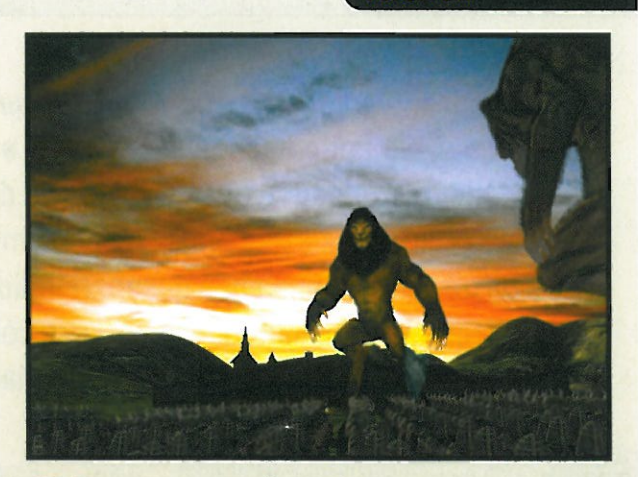


jripoll@ixo.es



ESTRATEGIA

Por J. Font



Dioses de la guerra

Año y medio después de la aparición de *Black & White*, sigue habiendo división de opiniones sobre si es una obra maestra o una excentricidad de Peter Molyneux. Fue presentado como la piedra filosofal del diseño informático, pero no tardó en caer en el olvido. Su expansión, *Creature Island*, despertó un cierto interés, pero ni arrasó en los foros ni acaparó portadas. En la actualidad, el equipo de Peter Molyneux está ultimando *B&W: Next Generation*, la versión para PS2 de su ambicioso juego. El principal cambio es que la mano de Dios ha sido sustituida por el control directo de la criatura, que es ahora la encargada de realizar milagros. Pero la noticia que de verdad interesa a los usuarios de PC es que la secuela del juego ya está en marcha.

En el nuevo Black & White, te corresponderá el papel de dios de la guerra o de la paz

Los desarrolladores parecen haber asumido que a su simulador divino le hacía falta algo más de variedad y dinamismo. No vamos a discutir su excelente IA, con capacidades de aprendizaje incluidas, ni la pulida interfaz, que permitía ejecutar conjuros rápidamente. Pero la criatura tenía un protagonismo más bien escaso y el desarrollo de las acciones era farragoso y cansino.

Todo eso cambiará en la segunda entrega. Ya no serás el dios del bien o del mal, sino el de la guerra o la paz. La estrategia militar tendrá un protagonismo muy superior: podrás crear poderosos ejércitos con los que extender la verdadera fe a golpe de martillo. De esta forma, tal vez Molyneux consiga que su juego de gestión definitiva tenga un desarrollo ameno y apruebe la principal asignatura: la que tiene que ver con la capacidad de divertir. ■

jfont@ixo.es

AVENTURAS



Por G. Masnou

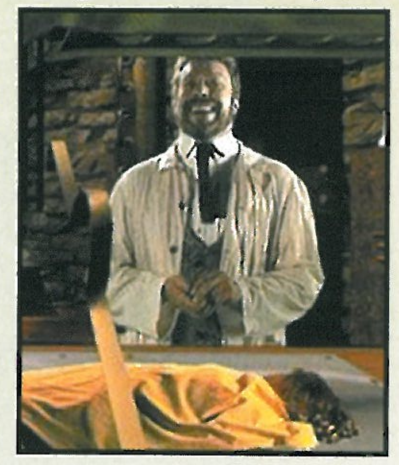
Las aventuras de Tim Curry

Tim Curry es un tipo polifacético. Este actor estadounidense protagonizó *Rocky Horror Picture Show* y luego ha seguido trabajando en cine, televisión y teatro. Y eso no es todo, sino que también le ha sacado un excelente partido a su voz y se ha labrado una reputación como cantante y doblador. Ahí están sus cuatro álbumes, incontables trabajos en series de animación y (cómo no) sus tareas de doblaje en múltiples aventuras gráficas.

Las cuerdas vocales del actor norteamericano han quedado inmortalizadas en obras tan recomendables e ignoradas por el gran público como *Toonstruck*, en la que borda el papel del maléfico Nefastus; *Frankenstein: Desde los ojos del monstruo*, en la que aparece en cuerpo y alma (vía FMV) como científico loco creador de la criatura, y especialmente *Duckman: The Graphic Adventures of a Private Dick*, una alocada aventura basada en una popular serie de animación americana en la que Tim interpreta a Duckam, el Rey Gallina. Pero si hubiese que elegir algo de su carrera, me quedaría con la forma magistral en que ponía voz al investigador Gabriel Knight en *Sins of the Fathers* y *Testamento del Diablo*.

El actor Tim Curry prestará su voz a Four Horsemen of the Apocalypse, una aventura con dosis de terror y acción

Por fortuna, Tim Curry todavía no ha dado por concluida su carrera. Quienes todavía no han disfrutado de su expresiva voz, pronto podrán hacerlo en *Four Horsemen of the Apocalypse*, una aventura con grandes dosis de terror y acción basada en la historia bíblica del Juicio Final. El juego va a combinar el talento de los célebres dibujantes Simon Bisley y Dave DeVries con el arte en el doblaje de Curry. Está previsto que se edite antes del final de 2003 y sin duda será todo un colofón para la larga y dignísima carrera de Tim Curry en el mundo de los compatibles. Por una vez, me alegraría de que un juego no se tradujera. ■



gmasnou@ixo.es

CARRERAS

Por A. Guerra



Súbete a la moto

El mundo del motor ha girado históricamente alrededor de los coches (rallies, F1, turismos, NASCAR, Indy, etc.), mientras que las motos permanecían en segundo plano. En España, la situación es más favorable, gracias a los campeones del mundo que hemos tenido en diferentes cilindradas siguiendo la estela de Ángel Nieto.

La empresa nacional Dorna organiza el Mundial de Motociclismo, nuestros circuitos son excelentes y la buena climatología hace aumentar la afición por las dos ruedas. Incluso en la encuesta del especial verano fuisteis vosotros quienes aupasteis a *Moto Racer 3* a lo más alto del podio de la última temporada.

En lo que va de año, sólo tenemos un estupendo título sobre dos ruedas al que agarrarnos: Moto GP

Está claro que hay hambre de moto, pero no es universal. Resulta difícil explicar por qué no se programan más juegos que nos pongan al sillín de centenares de caballos. En los 80, triunfaban *Full Throttle*, *TT Racer*, *Super Hang-On*, *Enduro Racer* y *Aspar GP Master*. Hace unos años las series *Motocross Madness*, *Superbike* y *Moto Racer* causaron furor. ¿Y ahora?

No sé. Quizá decepciones como *Ducati World*, *Suzuki Alstare Extreme Racing* o *Redline Racer* quitaron a muchos las ganas de subirse a la moto. Tampoco las ventas de programas presentados por campeonísimos, caso de *Edgar Torronteras Extreme Biker*, animaron a las productoras cara al futuro. Pero es que ni siquiera simuladores de la talla de *GP 500* obtuvieron los beneficios esperados.

En lo que va de año, sólo tenemos un estupendo título al que agarrarnos, *Moto GP*. Si el motociclismo es lo tuyo, lee análisis, infórmate y prueba su demo. Podría darte muchas horas de diversión. Más aún, su éxito podría convertirse en una garantía de continuidad del motociclismo en el mundo del videojuego. Y con eso ganamos todos. ■

aguerra@ixo.es



DEPORTES

Por A. Jiménez

FIFA e ISS: el gran duelo

Tantos años oyendo decir a los consoleros que no hay fútbol como el de Konami y puede que finalmente nos toque decirlo a nosotros. El sempiterno *ISS* (*International Superstar Soccer*), programado por Major A, ya está a la venta en Japón para PC bajo el nombre de *Live World Soccer 2002*. Crucemos los dedos para que pronto sea distribuido en nuestro país y cumpla con las expectativas.

Más arcade que simulador, con bonitos gráficos, licencia oficial, jugadores reales y 58 países representados, permite jugar los habituales amistosos, copas y ligas internacionales, configurar nuestras propias competiciones y entrenar. ¿Qué lo distingue del resto? Sus emocionantes partidos multijugador para hasta cuatro usuarios y una inusual atención al movimiento, que nos llevará a sentir nuestras pisadas sobre la hierba desde el primer momento en que agarremos el pad. O eso esperamos.

El sempiterno ISS ya está a la venta en Japón para PC bajo el nombre de Live World Soccer 2002

En todo caso, el mercado de compatibles ya tiene su rey coronado desde hace años. Ningún título ha hecho sombra a *FIFA* en el último lustro y la nueva edición llegará a las estanterías a primeros de noviembre. ¿Novedades? Jugadores más atléticos, nuevo sistema físico para que la pelota reaccione a nuestros pies, cánticos y pancartas específicos de los principales clubes europeos y comentarios refinados.

Juntos a las habituales mejoras gráficas y sonoras, destaca la nueva IA, que reaccionará de forma agresiva ante un marcador contrario a medida que se acerque el pitido final. Veremos cambios de estrategia, sustituciones e incluso juego conservador con pérdidas de tiempo. Súmale 10.000 jugadores, 350 equipos, 24 estadios y 16 ligas con licencia oficial, nombres reales, fintas, pases y un mejorado sistema de disparo a puerta y ya tienes las claves de *FIFA Football 2003*.

Esperamos que el partido entre ambos sea limpio. ■

ajimenez@ixo.es



ROL

Por J. J. Cid

Demanda diabólica

La misión de un Dungeon Master (DM) es crear una partida suficientemente atractiva y que cumpla las expectativas de los que participan en ella. Tenemos que tener claro de antemano los derroteros que tomará la aventura, pero también hay que ser lo suficientemente flexibles para amoldarnos a cada grupo de jugadores.

Siguiendo estas pautas aprendidas tras unos años de experiencia como DM de papel, me dispuse a preparar una partida con el DM Client del *Neverwinter Nights*. Después de hacerme con el manejo de la herramienta, opté por crear un pequeño y típico módulo de búsqueda de tesoro. Como en otras muchas ocasiones, adorné esta búsqueda con un entramado de fondo y con algunos personajes secundarios.

La influencia de juegos como Diablo se deja notar incluso en partidas de rol con directores humanos

El grupo de jugadores se forma (todos desconocidos) y empezamos la aventura. El comienzo es frustrante: los jugadores no prestan el menor interés por el prólogo de la aventura y se muestran ansiosos por encontrar enemigos a los que enfrentarse. Han pasado por el área de la aldea inicial sin explorar sus posibilidades y muestran su enfado al no encontrar botines en los barriles que dispuse en las calles como mero adorno.

Se termina la partida con más pena que gloria. Mis esperanzas de que este fracaso se deba al azar se difuminan cuando otros jugadores se comportan de manera similar en las sucesivas partidas. Mi incursión como DM virtual ha supuesto todo un fiasco. Ya me sucedió algo similar con *Vampire*, por lo que he llegado a la conclusión de que la demanda principal de los jugadores dista mucho de lo que considero una partida de rol tutelada por un DM. La influencia de juegos como *Diablo* se deja notar incluso en este tipo de partidas. De todas formas, seguiré buscando jugadores que no se conformen con meros arcades de capa y espada. ■



jjcid@ixo.es



SIMULACIÓN

Por M.A. "Gadget" González



Lástima que terminó

Tras un verano relativamente tranquilo en todo lo referente a nuestro hobby, nos enfrentamos ahora con el duro regreso tras las vacaciones estivales. No sin esfuerzo, habremos ya sustituido la sombrilla y el flotador por el despertador y el utilitario. Tras aparcar a la suegra hasta el próximo año y encender nuestro muy añorado PC, los aficionados nos hemos encontrado en Internet con unas pocas chucherías que nos han hecho más llevadero el regreso a la vida cotidiana. Nuevas versiones de *IL-2*, *Target Korea Beta*, *Warbirds III* y *Aces High*; prometedoras imágenes que muestran los progresos de *LOMAC* y *Strike Fighters*... Incluso algunos excitantes vídeos sobre el mismo *LOMAC* y también del inminente *Battlefield 1942*.

Guillemot despidió recientemente a los responsables del proyecto Cougar

Desgraciadamente, también nos hemos encontrado un par de noticias que nos han alarmado profundamente. La primera se refiere a la ley 3037del parlamento griego, por la que se pretende prohíbir terminantemente la tenencia y uso de cualquier tipo de videojuegos y sus accesorios.

La segunda se refiere a la firma francesa Guillemot, actual propietaria de la marca ThrustMaster, los creadores de los controles Cougar. Debido a dificultades económicas, Guillemot despidió recientemente a 120 trabajadores, entre los que se encuentran los responsables del proyecto Cougar. Esto significa que se ha suspendido indefinidamente la producción de los Cougar y que también han sido cancelados todos los accesorios proyectados para estos controles. Como único consuelo, los usuarios todavía podemos contar con apoyo técnico en http://cougar.frugalworld.com. ■

magonzalez@ixo.es

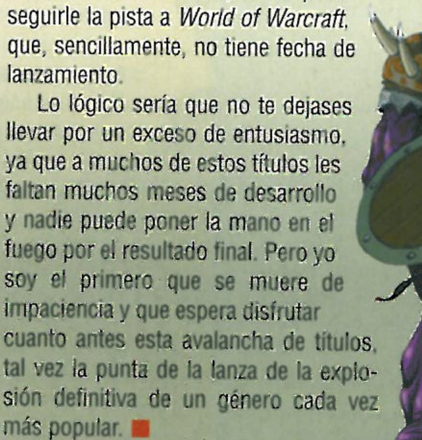


ON LINE

Por S. Sánchez

Manténgase a la espera

Hasta hace muy poco, los nuevos juegos de rol multijugador on line aparecían con cuentagotas y rara vez se solapaban. De esta forma, los jugadores podíamos irnos incorporando a los periodos de prueba de unos y otros mientras decidíamos por cuál de ellos valía la pena seguir apostando. Sin embargo, ahora nos toca pasar por un periodo de transición: la nueva hornada de títulos ha tardado algo más de lo que se esperaba y parece que acabarán publicándose de forma casi simultánea.



Con las nuevas fechas de lanzamiento en mano, llega la hora de que los futuros usuarios empecemos a hacer cálculos. Según lo previsto, los primeros en llegar serán *Shrouded Isles* (la expansión de *Dark Age of Camelot*) y puede que *EVE: The Second Genesis*, aunque resulta difícil de creer que este último vaya a aparecer de forma inminente. A finales de año también estará listo *Asheron's Call 2*, dispuesto a convencernos de que sus desarrolladores han aprendido de su algo calamitosa primera experiencia.

La nueva avalancha de juegos on line tal vez signifique la explosión definitiva de un género cada vez más popular

La carrera por ser el primer título editado del año 2003 la van a correr *City of Heroes*, *Ultima Online: Age of Shadows*, *Shadowbane* y, tal vez ya en febrero, el esperadísimo *Star Wars Galaxies*. Durante ese año debería aparecer *Dragon Empires* y a finales de 2003 está previsto *Everquest 2*. Por último, vale la pena seguirle la pista a *World of Warcraft*, que, sencillamente, no tiene fecha de lanzamiento.



Lo lógico sería que no te dejases llevar por un exceso de entusiasmo, ya que a muchos de estos títulos les faltan muchos meses de desarrollo y nadie puede poner la mano en el fuego por el resultado final. Pero yo soy el primero que se muere de impaciencia y que espera disfrutar cuanto antes esta avalancha de títulos, tal vez la punta de la lanza de la explosión definitiva de un género cada vez más popular. ■

sergis@ixo.es

La caída de las hojas trae consigo **una pequeña revolución** en el mercado de software de saldo. **Por precios realmente competitivos, puedes disfrutar de** un auténtico atracón de estrategia, tiros a velocidad supersónica y **casi cualquier género conocido** en este rincón de la galaxia.

HEROES OF MIGHT & MAGIC III



GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: New World Computing
EDITOR: Virgin Interactive
PRECIO: 7,95 €



Un juego modélico en lo que a curva de aprendizaje se refiere: fácil de aprender y difícil de dominar. Y casi imposible de abandonar hasta que le dediques un buen montón de horas. Su dinámica es tan sencilla como eficaz: formas héroes, los atrincheras en sus poderosos castillos, te dedicas a acumular oro y otros recursos y empiezas a conquistar y destruir los castillos de los demás al tiempo que tu héroe va acumulando experiencia. Toda una ganga por este precio.

WORMS

La madre del cordero. Con este sencillo y adictivo título empezó la saga estratégica de los gusanos en guerra.
Género: Estrategia · Precio: 7,95 €

WORMS REINFORCEMENTS

Los gusanos originales más algo de propina estratégica, en especial, alguna arma nueva y algún sucio truco inédito.
Género: Estrategia · Precio: 7,95 €

MASS DESTRUCTION

Como su nombre indica, un juego de acción tecnológica y destrucción a gran escala con mucho más nervio que cerebro.
Género: Acción · Precio: 7,95 €

VIRTUAL CHESS

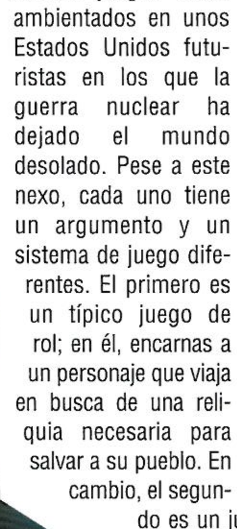
Un rival cibernético con el que desahogar tus frustraciones en partidas relámpago al juego de las 64 casillas blancas y negras.
Género: Estrategia · Precio: 7,95 €



FALLOUT 2 + FALLOUT TACTICS



GÉNERO: Rol/Estrategia
DESARROLLADOR: Micro Forte
EDITOR: Virgin Interactive
PRECIO: 14,95 €





Ambos juegos están ambientados en unos Estados Unidos futuristas en los que la guerra nuclear ha dejado el mundo desolado. Pese a este nexo, cada uno tiene un argumento y un sistema de juego diferentes. El primero es un típico juego de rol; en él, encarnas a un personaje que viaja en busca de una reliquia necesaria para salvar a su pueblo. En cambio, el segundo es un juego de estrategia basado en escuadrones que sigue una estructura de misiones. En este caso perteneces a la Hermandad del Acero y debes enfrentarte a las máquinas que han destruido América.



KINGPIN



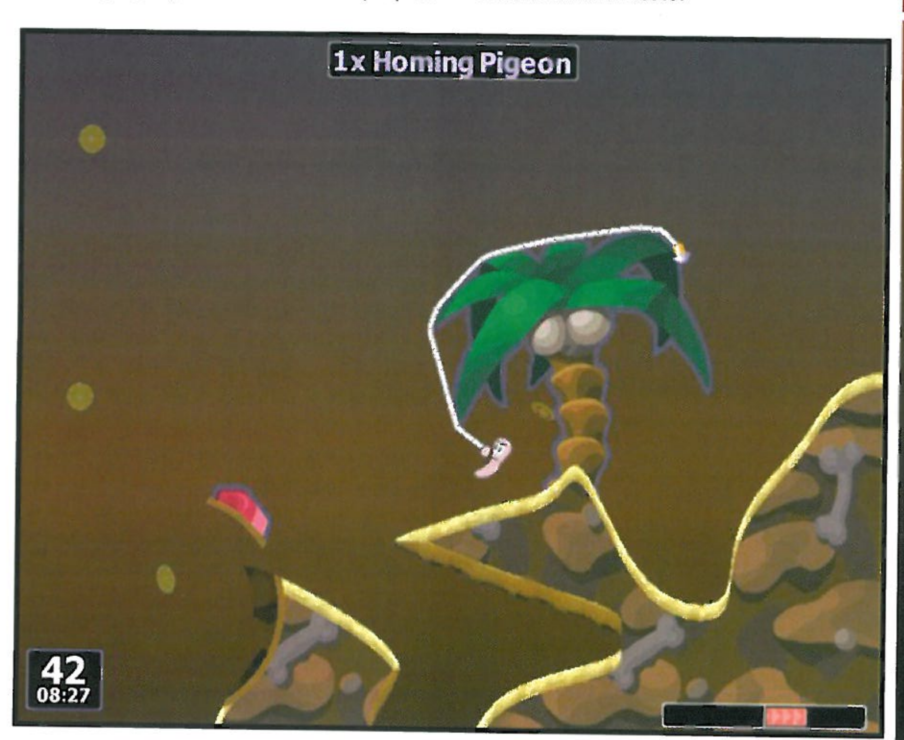
Xatrix se apuntó a la liga de lo extremado con este juego, que puede rivalizar con *Soldier of Fortune* en efusión de hemoglobina. De todas maneras, no todo en él era violencia descerebrada. También hay un generoso porcentaje de interacción con otros personajes, lo que le aporta un claro componente táctico: tú eliges con quién te enfrentas, con quién negocias y con quién tratas de aliarte para sobrevivir. Incluso puedes tener un pequeño escuadrón de maleantes con habilidades específicas a tu servicio por el precio adecuado.



WORMS 2



Ni deslumbrantes gráficos en 3D ni multimillonaria campaña de promoción. *Worms 2* es un juego que triunfa con sus propias armas, modestas pero contundentes. Pocos juegos resultan tan simples en su planteamiento y a la vez tan adictivos. Comandas un pequeño escuadrón de larvas subterráneas cuya única razón de ser es fastidiar tanto como puedan a la escuadra de gusanos enemigos. Las hilarantes armas, las jocosas situaciones y una estrategia basada en el principio de que casi cualquier acción puede volverse en tu contra hacen el resto.



TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP



El primero de una serie poco popular en nuestro país pero con indudables virtudes. Reproduce el desarrollo del selectivo campeonato británico de turismos, una de tantas pruebas automovilísticas que ocupan los minutos de la basura en nuestros informativos. Los automóviles TOCA son casi carrocerías reducidas a la esencia para hacerlos lo más ligeros posible, pero sus motores trucados garantizan espectacularidad y potencia. 24 carreras en nueve circuitos británicos te dan la oportunidad de explorar estos autos a conciencia.



F/A-18E SUPER HORNET



Un simulador de vuelo que pasó bastante desapercibido en su día pero que destaca por la pulcritud de sus gráficos y la muy detallada reproducción virtual de la cabina del F-18 que pilotas. La iluminación, las nubes y la representación de fenómenos meteorológicos son también de muy alto nivel. Sus principales defectos pasan por el poco ágil sistema de control (demasiados botones que en la mayoría de los casos deben accionarse pasando el ratón por el panel virtual) y la escasa influencia de tus decisiones en una campaña espectacular pero demasiado lineal.

WARTORN



GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Eyst
EDITOR: Virgin Interactive
PRECIO: 7,95 €

Un juego de estrategia que pasó de puntillas por las estanterías pese a su interesante pretexto argumental. En una sociedad futura se organizan masivos enfrentamientos bélicos entre facciones como forma extrema de control demográfico. Con el tiempo, los líderes de las facciones triunfantes en esta brutal mezcla de deporte y genocidio han pasado a ser adorados como dioses de la guerra. Esta historia sirve de pretexto a una bacanal de acumulación de recursos y destrucción tecnológica.



MAGIC & MAYHEN: THE ART OF MAGIC



GÉNERO: Estrategia/Rol
DESARROLLADOR: Charybdis
EDITOR: Virgin Interactive
PRECIO: 7,95 €

En esta sabia aleación de estrategia y rol, encarnas a un joven aprendiz de mago que recorre el mundo de Aurax enfrentándose a poderosos hechiceros y acumulando conocimientos. La principal novedad con respecto al título que inauguraba esta mini-saga es que se ha optado por un entorno 3D en lugar de la clásica perspectiva isométrica. Además, en este juego se reforzaba mucho el componente de rol, desarrollando aspectos como la construcción y evolución del personaje, el peso de la historia, las animaciones e incluso los menús de diálogo.



CANNON FODDER 2



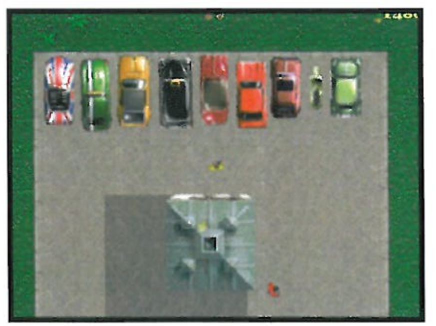
GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Sensible Software
EDITOR: Virgin Interactive
PRECIO: 7,95 €

Puesta al día de un notable clásico de Amiga. En él controlas a un pequeño grupo de soldados inmersos en una batalla que contemplas desde una distante perspectiva aérea. Debes superar varias misiones en riguroso orden y unidas entre sí por una débil y no muy explícita estructura narrativa. Los combates son ágiles y se basan en la destreza en el uso del ratón, que igual sirve para desplazar a tus hombres que para apuntar y disparar. Eso sí, la curva de dificultad es muy pronunciada y puede resultar algo disuasoria para novatos.

GTA LONDON 1969



GÉNERO: Acción/Carreras
DESARROLLADOR: Rockstar
EDITOR: Virgin Interactive
PRECIO: 7,95 €



El primer *GTA* tuvo tanto éxito que motivó un par de secuelas e incluso esta atractiva variación, que sitúa el juego en el Londres de 1969. La mecánica es idéntica que en su precursor: eres un criminal sobre ruedas que se va encargando de trabajillos de poca monta, casi todos relacionados con desplazarse de un punto a otro en un tiempo límite, transportar a alguien o huir de tus perseguidores.
Poco a poco, progresas en el organigrama de tu multinacional de los bajos fondos. La novedad es que pilotas flamantes autos británicos de la década de los 60 similares a los que aparecían en el reciente *The Italian Job*. Recomendable en caso de que hayas exprimido todo el jugo del *Grand Theft Auto* original.



NEVERWINTER NIGHTS

Además de una completa herramienta para crear y dirigir tus propias partidas, ***Neverwinter Nights* es** también **una densa aventura de espada y fantasía**. Un poco de ayuda para sobrevivir a sus **múltiples rincones y vericuetos** nunca está de más, así que lee con atención y no dudes en tomar apuntes.

Hemos elaborado esta guía a partir de la versión del juego en inglés. De todas formas, en breve se publicará una versión en castellano en laque muchos nombres serán traducidos. En todo caso, el juego es completamente igual. Hemos creado la guía a partir de un personaje concreto, así que es muy probable que tu aventura no coincida al cien por cien con lo aquí explicado. Dependiendo de tu comportamiento, los personajes no jugadores de *Neverwinter Nights* pueden reaccionar de una u otra manera. Tómate esta guía como una referencia, no como algo para seguir al pie de la letra.

PRELUDIO

1 Nada más empezar el juego, te encuentras en una zona de entrenamiento. Ve recorriendo las diferentes estancias para aprender a manejarte en este universo. Las cosas que tienes que hacer durante el entrenamiento dependen de la clase de personaje que hayas creado.



2 En cuanto tu entrenamiento haya sido completado, debes ir a ver a Aribeth. Habla con el guardia que hay al final del pasillo, cerca de la zona de entrenamiento para ladrones. Una vez en la zona de graduación, no olvides coger los objetos que encontrarás en los cajones, junto a Aribeth. Habla con ella y dile que estás graduado. Después de esto, tendrás que pasar a la acción. Cuando acabes con los enemigos, habla de nuevo con Aribeth y ofrécele tu ayuda a cambio de una llave. Ésta abrirá la puerta sellada que pasas antes de llegar a tu presente destino.

3 Deja el lugar y pon rumbo a la puerta (entre el mago y el ladrón). Te saldrán al paso varias criaturas. Acaba con ellas para ir familiarizándote con el sistema de control del juego y abre la puerta.

4 El segundo piso de la Training Facility es un nivel muy lineal. Ábrete paso matando a los goblins que se acercan a ti. Gira a la izquierda para entrar en la primera habitación, habla con Pavel y deja que se una al grupo. Ahora aprenderás cómo subir de nivel. Cuando lo hagas, la puerta que ves tras él se abrirá.

5 Ve caminando por los corredores hasta llegar a una habitación más amplia en la que te darás de bruces con el primer jefe del juego: un mago. Acaba con él antes de que conjure ninguno de sus hechizos, ya que eres un personaje muy débil para sobrevivir al ataque frontal de un mago. Cuando lo mates, examina su cuerpo para hacerte con los objetos de rigor y atraviesa la puerta cercana.

6 Ahora te encuentras en una nueva habitación en la que tendrás que dar buena cuenta de las criaturas de turno. En este momento, Pavel te abandona. Si quieres ganar experiencia, puedes hablar con los dos tipos que te echaron una mano contra los goblins. Una vez hecho esto, abandona la estancia. Y prepárate. El juego empieza aquí.

CAPÍTULO 1

THE HALL OF JUSTICE

1 Habla con Desther y Fenthick. Después, avanza hacia el centro de la edificación para hacer lo propio con Aribeth. Esta última te pide que lleves a cabo un par de misiones: encontrar unas criaturas perdidas y descubrir quién está detrás de la extraña conspiración de la que te ha hablado. Si decides ayudarla, podrás conseguir algo de dinero, curarte de manera gratuita y hacerte con nuevos objetos para engrosar tu inventario.



2 Lo que debes hacer en el templo es vender todos los objetos que hayas ido recolectando para reordenar tu inventario y sacarte de paso unas monedas. Habla también con el mago Sergol. Te permitirá usar la Stone of Recall. Fíjate en la fuente que hay tras él, ya que en ella podrás recuperar tus objetos perdidos de manera gratuita. Más cosas: habla con Tomi y con Oleff, que están en la habitación situada más al norte del templo, para conseguir nuevas búsquedas (consulta el apartado de búsquedas secundarias). Hecho esto, sal del Hall of Justice por la puerta principal

THE CITY CORE

1 Bien, ya estamos en el centro de la ciudad. Explórala y habla con todos los personajes que te encuentres. Te encargarán nuevas búsquedas que, aún sin ser necesarias para terminar el juego, pueden darte puntos de experiencia muy útiles teniendo en cuenta lo que te espera.

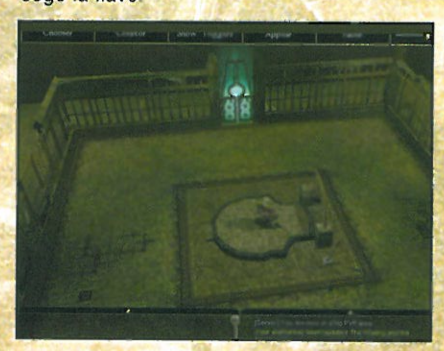


2 Nada más salir del templo, hablarás con Bethany. Te pide ayuda para resolver un problema en el Peninsula District (lugar al que nos dirigiremos en breve, tras explorar el centro de la ciudad). Sigue hablando con los lugareños y ve a la herrería (al sur del mapa). En la taberna Trade of Blades te encontrarás con una serie de mercenarios a los que puedes contratar. Cada uno de ellos te propone una búsqueda diferente, una por clase. Ahora bien, la mayoría de estas pequeñas tareas pueden ser resultas con una tirada de persuasión. No son necesarias para terminar el juego, pero si deseas hacerlas, consulta el apartado de búsquedas secundarias.

PENINSULA DISTRICT

1 Ríete de Sodoma y Gomorra. Este lugar está lleno de convictos recién fugados de la prisión situada en el medio del distrito. En realidad, el objetivo de esta fase es descubrir cómo ha podido producirse semejante fuga masiva. Habla con el guardia que encontrarás en la puerta del distrito. En la esquina noreste, encontrarás a un individuo al que deberás escoltar hasta la entrada. Esto te proporcionará una jugosa recompensa.

2 Ahora ve hacia el cuartel general de los guardias (sureste). Habla con Sedos, que te pedirá ayuda con el problema de la prisión. Descubrirás que alguien en la zona de las cloacas (al sur de la prisión) puede tener la llave. Dirígete hacia allí y acaba con el enemigo que te espera. Es duro, así que prepárate. Entra en las alcantarillas. Allí te espera un segundo malo. Acaba con él y coge la llave.



3 Ahora ya puedes entrar en la prisión de dos maneras: usando la llave en la puerta principal o por los túneles, a través del Tangelbrook Estate (al norte de la prisión). Escoge esta última opción. Entra, mata a las criaturas y desactiva la trampa en la puerta. Abre el cofre y toma el Celestial Elixir. Baja las escaleras e irás a parar a un nuevo escenario que parece sacado de un sueño: un tablero de ajedrez gigante. Avanza pisando exclusivamente las casillas de color negro: las blancas harán que te quedes atrapado. Toma la espada que distinguirás en el suelo y examina el cadáver. Cruza el tablero, después el puente y entra en la prisión. Tendrás que ir enfrentándote con los presos que intentan escaparse. Cuando acabes el trabajo, sal por la puerta delantera y termina la misión.

4 Ya estás en la prisión propiamente dicha. Los enfrentamientos con los presidiarios se multiplicarán en esta parte, así que ándate con ojo. Camina hacia la gran estancia, situada justo después de la entrada, y enfréntate a un nuevo jefe de fase. Mátale a él primero y después ocúpate de sus compinches. Abandona la habitación y baja por las escaleras. Un guardia guiará tus pasos. Síguelo hasta que llegues a una habitación situada en el área central. Antes de cruzarla del todo, mata a los enemigos que te salen al paso. Luego te encontrarás con un mago. Liquida primero a los guardias que lo escoltan y después haz lo propio con él. Abre los cofres y pulsa la palanca para abrir las puertas de las celdas.



5 En cuanto acabes, dirígete hacia el este y baja las primeras escaleras que encuentres. Sigue avanzando hasta que te encuentres con el personaje principal de esta fase, Kurdan Frenkt. Afortunadamente no lanza hechizos, así que la batalla se librará casi cuerpo a cuerpo. Cuando esté cerca de la muerte, acepta su rendición y escucha lo que tiene que contarte.

6 A continuación, sube por las escaleras. Aunque la habitación en la que te encuentras ahora es pequeña, el reto que te espera es de envergadura. Estás ante el Intellect Devourer, capaz de poseer a cualquier criatura y lanzarla contra a ti. Lo que hace siempre es poseer primero al jefe de carceleros. Ten en cuenta que en la zona también se encuentran cuatro guardias. Para evitar que éstos sean poseídos, habla con ellos mientras mantienes ocupado a su jefe y persuádelos para que escapen del lugar. Mata a esta escurridiza criatura y después ocúpate del Intellect Devourer. Cuando acabes con él, recoge su cerebro.

7 Abandona la prisión y ve junto a Sedos, te dará una jugosa recompensa (300 de oro). Ve después junto a Aribeth y dale el cerebro, lo que te proporcionará 500 adicionales.

BEGGAR'S NEST

1 La entrada a este distrito está en la esquina sudeste de la ciudad. Atraviesa la puerta y habla con el guardia. Te pedirá que busques a Harben y a un soldado perdido. Ve acabando con los zombis que atestan este lugar, y dirígete a la Shining Serpent (sur del mapa) y habla con Harben. Te dará información sobre dos personas perdidas, Kestrel y Jemanie. Las encontrarás al este y al oeste del mapa respectivamente.



2 Ve ahora al templo (a la derecha de la taberna) y habla con Bertrand, que te pedirá que encuentres a su hermano. Lo encontrarás cerca de las puertas del cementerio, al norte del mapa. Examina su cuerpo y toma su bastón y el diario. Después, devuélveselos a Bertrand.

3 Habla ahora con Aldo, en el centro del mapa, éste a su vez te hablará de Hector. Busca a este último (lo encontrarás en la esquina sudeste del mapa) y escóltalo hasta Ado. Misión cumplida.

4 Habla con Kestrel. Te dirá cosas sobre los Sword Coast Boys. Ve ahora hasta el Warehouse, al sur del acceso al cementerio, baja las escaleras y ve liquidando a los zombis que te salgan al paso. Baja hasta el segundo piso hasta que te encuentres junto a una puerta. Después de esto, te enfrentarás a un guerrero no muerto. Ataca con tu personaje principal mientras tu otro personaje te va curando de las heridas. Cuando lo mates, abre la puerta de la celda y rescata al guardia. Ya puedes abandonar el Warehouse.

5 Ve al Estate, a la izquierda de la entrada al cementerio y atraviesa la puerta. Avanza liquidando a los enemigos hasta que alcances la puerta que da acceso a la segunda habitación. Abre la puerta situada más al sur. Tras ella, encontrarás los restos de una gárgola.

6 Ve por la puerta del noreste. Allí encontrarás al líder del culto de la serpiente.



Mátalo y baja por las escaleras para dirigirte a las criptas. Avanza un poco más, usa la palanca para abrir la puerta, baja por el pasillo y toma las escaleras que te llevan de las criptas al gran cementerio. Busca las dos tumbas y entra en la nueva estancia, una especie de madriguera. Ahora sigue hacia la derecha y desactiva la trampa de la puerta. Allí encontrarás el cadáver de Torim. Apodérate de la Ancient Key y de su anillo.

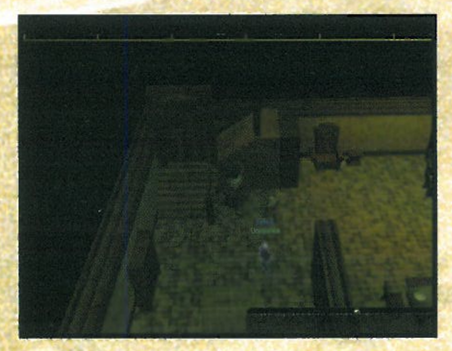
7 Dirígete al norte del mapa. Después de una pelea con unas armaduras encantadas, tendrás que enfrentarte al enemigo final, la sacerdotisa de Yuan-Ti, Gulnan. Mucho cuidado, ya que es una enemiga poderosa. No la ataques frontalmente, primero destruye el extraño mecanismo que encontrarás en la misma habitación; hasta que lo hagas, no dejarán de brotar zombis desde los rincones más insospechados. Ocúpate después de Gulnan. Cuando la liquides, sal de la madriguera y habla con Jamanie y Harben para conseguir sendas recompensas. Haz lo propio con Aribeth.



THE DOCKS DISTRICT

1 Dirígete al Docks District por la puerta noroeste del City Core. Ve junto a los Mastertons (todo recto desde la puerta de entrada) y se te informará del robo de un amuleto. Acepta y ayúdalos. Debes parar la subasta del objeto en la Seedy Tavern (al norte del mapa). La entrada en la taberna no es fácil. Se puede hacer de varias maneras: robando un uniforme de Bloodsailor a los piratas en el barco (suroeste del mapa), robando una llave en casa de Calik (situada al noreste del mapa) o, tras golpear en la puerta de la taberna, sobornando al gorila que custodia la entrada del local.

2 Hagas lo que hagas, los requisitos para completar la búsqueda no acaban aquí, necesitas dos nuevas cosas: una llave más y una contraseña. La cuestión es bajar las escaleras que conducen al centro de la subasta. La llave se la puedes robar a Christov, basta con que te tomes unas copas con él. La contraseña la conseguirás de otro tipejo, Ylfnog.



3 Ya estás en el segundo piso. Ve abriéndote paso a medida que liquidas a los Bloodsailors de turno, incluido su jefe. Sigue avanzando hacia el este y cruza la puerta que verás al final del corredor. Rescata a Dara'nei y dile que trabajas para la ciudad. Te dará un medallón y te servirá de guía para llevarte a los Silver Sails.

4 Una vez allí, ve caminando hasta el piso de abajo, acabando con las arañas y demás criaturas. Habla con Charon y después ve a la otra habitación de la sala, acaba con Calik y recoge sus objetos. Habla con Vangaul.

5 Ya puedes abandonar las alcantarillas y darle el amuleto a los Mastertons. Acto seguido, regresa al Hall of Justice para hablar con Aribeth y conseguir la recompensa que te corresponde.

BÚSQUEDAS SECUNDARIAS

ZOO RESCUE

Ve al Druid Tree (parte central del mapa del City Core) y habla con Nyatar. Te hará una oferta que te conviene aceptar. Ahora, ve al parque zoológico de Backale (norte del mapa) y paga la entrada. Camina hacia la derecha y atraviesa la puerta del final del pasillo. Luego sigue hacia abajo hasta que llegues frente una nueva puerta. Usa en el árbol el pergamino que te ha dado Nyatar. Después vuelve a entrar y cruza la primera puerta a la derecha. Elimina a los guardias y camina por la otra puerta que verás ante ti. Mata al Master of the Pens y pulsa la palanca. Habla con los animales para decirles que son libres. Vuelve al árbol, usa el portal y termina esta misión. Habla con Nyatar para obtener tu recompensa.

ART THEFT

Ve a Moonstone Mask (suroeste del City Core) y habla con Ophala, que te encargará que robes unas cuantas piezas de arte. Para empezar con tu trabajo, dirígete al Androd Estate (noroeste del Docks District). Ve abriendo las puertas. Ni siquiera hace falta que tomes demasiadas precauciones, ya que los guardias apenas opondrán resistencia. Luego avanza hacia el este desde la entrada y sigue adelante hasta que llegues a la primera estancia del segundo piso. Sigue avanzando hasta encontrar al dueño de la casa. Te dará todo lo que tiene. Coge la estatua y la Moonlight Mask.

Ahora vayamos a Blacklale. Ve a Rumbottom (lugar situado en el centro del mapa) y fuerza la puerta. Sigue en dirección norte. En la primera bifurcación, gira hacia la derecha. Camina de nuevo al norte, hasta alcanzar una puerta que debes cruzar, luego sigue de nuevo hacia el norte y cruza una puerta más. Abre los cofres para conseguir el retrato que te pide Ophala y llévaselo.

Última pieza, esta vez en la finca de Hodge, también en Blacklake (este del mapa). Mucho ojo con las trampas que infestan este lugar. Ve hacia el sur y atraviesa las dos puertas situadas al oeste. Sigue bajando y luego gira en dirección norte hasta que llegues a la puerta situada más arriba. Una vez allí, gira en dirección este. En los cofres situados en la habitación, encontrarás la urna. Llévasela a Ophala y habrás completado esta misión.

CLOACKTOWER MEMBERSHIP

Ve a la Cloaktower y habla con el mago. Te dará una llave con la que podrás acceder a las zonas en las que tienes que realizar tu búsqueda. De lo que se trata es de conseguir una serie de objetos repartidos por los distintos distritos. A continuación, te detallamos dónde se encuentra cada uno de ellos:

The Bit of Clay: Peninsula District (noreste del mapa).
Puff of Fog: En la casa situada justo al lado del Hodge Estate, en Blacklake.
Kinding Word: Al Noroeste del distrito de Beggar's Nest.
Flash of Water: Al este del Docks Disctrict.
Cuando los tengas en tu poder, regresa a la Cloaktower y dáselos al mago. Sólo te falta matar al Minogan.

BLACKLAKE

1 Desde el City Core, toma la salida superior derecha. El guardia que te encontrarás te hará una propuesta: liquidar a Loxar. Sigue avanzando por la calle hasta que llegues ante una casa en ruinas en medio de la calzada. Entra y mata a Loxar, que no es un enemigo muy duro. Llévale la cabeza al guardia a modo de prueba, recoge la recompensa y baja por las calles hasta situarte ante las puertas del distrito propiamente dicho. Entra.



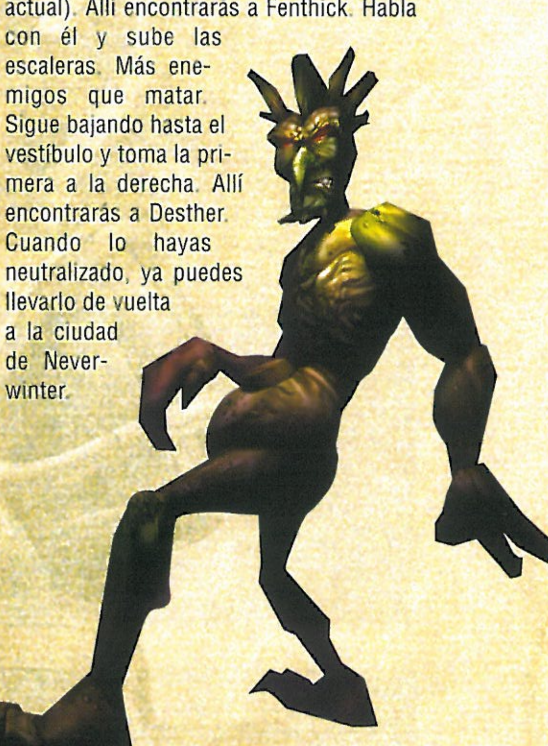
2 Lo que tienes que hacer ahora es hablar con Formosa (este del mapa) y aceptar la misión que te encarga. Haz lo propio con Thurin, en la taberna (centro del mapa).

3 Debes entrar en la finca de Meldanen. Para ello, puedes intentar persuadir a Thurin para que te revele la forma de entrar a través de la casa de Mylli (norte del mapa) o bien matar al guardia que custodia la puerta de la edificación. Sea como sea, tarde o temprano acabarás dentro. La casa está llena de enemigos. Ve hacia el sur, a la zona de las celdas, libera a Samuel y dirígete a las escaleras, en el ala este. Luego continúa en esta dirección hasta que encuentres a Meldanen, que se rendirá. Tú eliges qué hacer con él.



4 Vuelve a la taberna para recibir tu recompensa y luego dirígete de nuevo hacia el lugar en el que se encuentra Aribeth. Ella te conducirá a una nueva habitación en la que vas a encontrarte con Fenthick, Desther y Lord Nasher. Habla con ellos. Comenzará un ritual. Liquida a los enemigos y camina hacia el portal para seguir a los malos.

5 Ahora hay que entrar en un monasterio. Puedes hacerlo por la puerta delantera o a través de una cueva situada al suroeste. Es más seguro recurrir a la segunda opción, liquidar a los enemigos por sorpresa y situarse después en la puerta principal. Acaba con los guardias, recoge la gema, ve por la puerta situada más al norte y usa la gema en el altar. Limpia los corredores de enemigos y ve hacia el noreste, donde te espera un demonio. Puedes hacer dos cosas: matarlo o liberarlo. Sea como sea, salva el espíritu del guardia y dirígete a las escaleras (un poco más al norte de tu situación actual). Allí encontrarás a Fenthick. Habla con él y sube las escaleras. Más enemigos que matar. Sigue bajando hasta el vestíbulo y toma la primera a la derecha. Allí encontrarás a Desther. Cuando lo hayas neutralizado, ya puedes llevarlo de vuelta a la ciudad de Neverwinter.



THE SEARCH OF NEVER'S TOMB

Habla con Oleff en el Hall of Justice. Te encargará que busques una serie de valiosas reliquias. Ve a Moonstone Mask y habla con Pilles del Jacob's Quill y después haz lo posible por intimidarle con amenazas. Así conseguirás la primera reliquia. Dásela a Oleff y coge la recompensa. Ahora ve al Peninsula District y dirige tus pasos hacia la tumba (este del mapa). Una vez allí, habla con Briley y abre el cofre para conseguir el libro, la espada, el escudo y la flecha. Dirígete al cementerio de Beggar's Nest. Pon el escudo ceremonial en una tumba con un cofre. Esto hará que se abra una puerta. Liquida a la momia, abre el ataúd y hazte con el tomo. En cuanto lo tengas, dáselo a Oleff.
Ve ahora a los acueductos, en el Docks District. Pon la espada ceremonial dentro del cofre para que se abra una puerta. Coge el amuleto, liquida a las criaturas y regrese junto a Oleff. Acto seguido, dirígete a Blacklake. Ve a la zona de la tumba, al suroeste del mapa, y habla con el niño que verás en sus alrededores. Con una tirada de persuasión, conseguirás que te dé la contraseña para entrar en la casa.
Poco después, bajarás a las alcantarillas. Acaba con los no muertos y pon la flecha ceremonial en el cofre para abrir la última de las tumbas. Entra en su interior, acaba con la amenaza, recupera los objetos y devuélveselos a Oleff. Misión cumplida.

THE GAUNTLET

Habla con Graxx en la taberna de Trade of Blades. Después, ve a Blacklake. Una vez allí, deberás dirigirte a otra taberna. Habla con el posadero. Tu siguiente paso consiste en hacerte luchador semiprofesional, dispuesto a ganar cuatro batallas en un cochambroso ring. Hazlo para completar la misión.

LEAVEN BREAD

Esta misión te la encargará Boddyknock, al que encuentras en la taberna Trade of Blades. Lo que este hombre busca es un recipiente para su pan. Puedes encontrar uno sobre el cadáver del panadero, en el interior de la panadería de Beggar's Nest.

FIND THE CHALICE

Esta misión te la encarga Linu. Se trata de encontrar un cáliz que está en la Meldenen's Estate.

FIND THE FORGED DOCUMENTS

Misión encargada por Tomi, otro de los mercenarios. Los documentos que quiere que recuperes están en el distrito de Beggar's Nest, en el mismo lugar donde encontraste a Hector.

KILL THE INFIDEL

Misión propuesta por Grimgnaw. El anillo que busca está en la zona de No Man's Land, lugar que encontrarás justo antes de entrar en el distrito de Blacklake. Entra en la casa que está justo a la derecha de las puertas de Blacklake para conseguir el objeto en cuestión.

FIND THE BONEROT CURE

Misión de Sharwyn. En la Tanglebrook Estate (Peninsula District) hay un Celestial Elixir. Es justo el que ella quiere.

FIND THE BROOCH

Duelan es esta vez tu cliente. El broche que busca está en el cofre de uno de los barcos, obviamente en el Docks District.

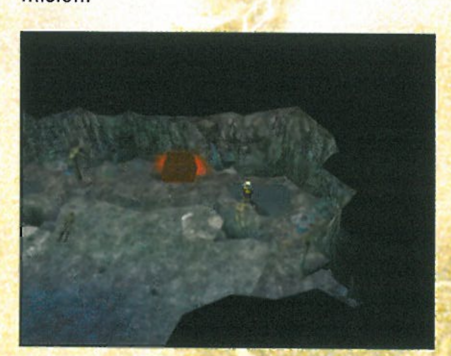


CAPÍTULO 2

PORT LLAST

1 Ve a la Alliance Inn (en la parte central del mapa, un poco escorada hacia el norte) y habla con Solomon. Te dará un anillo y desaparecerá. Sal de la zona y vuelve a entrar. Ahora te amenazará antes de irse.

2 Camina por la carretera norte hasta encontrarte con Solomon y sus secuaces. Acaba con ellos. Encontrarás la Setter to Solomon, con lo que se completa esta misión.



SOUTH ROAD

1 Regresa a la Alliance Arms Inn y habla con Tarran. Para acabar esta misión, tienes que encontrar a Neva, su hermano. Tarran te guiará hasta la entrada de Charwood. Desde el sur de Port Llast, camina hasta la South Road. Debes dirigirte hacia el este. Al final entrarás en la zona de las granjas.

2 Desde allí, dirígete hacia la esquina sureste, a la zona de las Standing Stones. Allí encontrarás a Neva y un par de agentes del culto, con los que tienes que acabar. Cuando lo hagas, encontrarás una nota y habrás completado la misión.



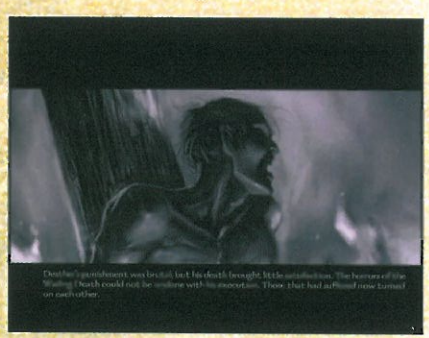
NORTH ROAD

1 Después de regresar a la Alliance Arms Inn y hablar con Benlaren, Lerner y Thurwin, tendrás que enfrentarte a Vardoc, al que no tardarás en encontrar si caminas por la carretera norte. Es un enemigo duro, así que mucho cuidado. Cuando le hagas morder el polvo, encontrarás la Letter to Vardoc. Llévasela a Aribeth.

OGRE CAVES

1 Sal de Port Llast por la puerta del norte. Camina hasta la esquina noroeste y entra en la cueva situada más al este. Son las Goblin Caves. Ve acabando con las criaturas que encuentres por el camino y dirígete hacia el sureste, donde encontrarás unas escaleras que conducen a las Bugbear Caves. Ve caminando hacia el este desde la habitación del jefe (a la derecha, en la primera habitación que encuentras en esta zona) y llegarás al lugar que estabas buscando desde el comienzo de esta misión.

2 Ya estamos en las Ogre Caves. Dirígete hacia el este y luego pon rumbo al sur. Cruza la puerta. Te encontrarás con los enemigos principales de esta fase, Ganon y Dergiab. Liquídalos y hazte con el diario de Ganon, que está en el cofre, y luego arranca la cabeza de Dergiab.



SOUTH ROAD

1 Camina hacia el sur desde Port Llast hasta que llegues a la South Road. Luego avanza hacia el este y entra en la zona de las Farmlands. A continuación, sigue caminando hacia el este para entrar en Charwood. Ve al norte desde el Haunted Forest. Allí encontrarás un nutrido grupo de cofres. Coge el Old Scroll y ve hacia el sureste. Toca el pilar rojo y acto seguido pulsa las runas en este orden: NETHER- SHALL- RULE. Se abrirá una cripta. Entra en ella y liquida a las criaturas que encontrarás en su interior.

2 Sal de la zona y camina hacia el este hasta entrar en la Charwood Village. Habla con Quint y avanza hasta llegar a la taberna situada al este, donde está el Stran-

BÚSQUEDAS SECUNDARIAS

FIND THE HAND

Misión de Grimgnaw. Encontrarás la Corpse Hand que te pide en el Arcane Brother's Tomb, al noreste del Green Griffon Inn.

FIND THE HAIR

Misión de Sharwyn. El Lock of Nymph's Hair está en la esquina sureste de la casa de Nymph's, área de Deep Woods, Neverwinter Woods.

FIND THE SEDD

Misión de Boddyknock. Ve a la East Road, más en concreto a las Creator Ruins. Allí hallarás el Prism Blossom Seeds en el primer piso.

FIND THE JOURNAL

Misión de Linu. El diario está en el primer piso de las Troll Caves, en la East Road.

FIND THE GEM

Misión de Tomi. Ve a la torre de Wanev, al este de la ciudad, y allí encontrarás la Star of Calimshan.

BONTY HUNT

Misión de Kendrack. Debes acabar con cinco criminales que encontrarás en los siguientes lugares: primer piso del Green Griffon Inn, esquina noroeste de Farmlands, último piso de las barracks en East Road y zona noroeste del Druid Encampment. El quinto criminal lo encontrarás una vez que hables con Kendrack. Te dará una llave y te guiará a las minas, lugar en el que tendrás que acabar con Sesgar y liberar a Shaldrissa.

THE SERPENT'S GEMS

Tendrás que encontrar tres gemas para Elaith, al que encontrarás en Alliance Arms Inn, en Port Llas. Las localizarás en los siguientes lugares: Wanev's place (donde tendrás que poner dos nudillos, una lengua y la Fire Beetle Belly en el brasero para abrir un portal), en el Green Griffon (tendrás que quitársela a Zamithra) y, por último, en el Heart of Forest, zona de Neverwinter Woods (está en poder de Setara).

THE FIVE TOMES OF IMASKAR

Se trata de recuperar cinco tomos para Eltoora. Puedes encontrarlos en los siguientes lugares: el Tome

ge Man. Mátalo cuando te ataque y recoge el Charwood Cultisti's Journal, que deberás darle a Aribeth.

EAST ROAD

1 Todas las búsquedas secundarias que encuentras en esta zona se desarrollan en un área muy concreta, lo que facilita bastante las cosas. Para poder completar parte principal del capítulo (la búsqueda de pruebas del Culto) las misiones tienen que ser resueltas de una forma determinada. Hemos estructurado la guía de esta manera por razones de orden y claridad. Cuando entres en la zona de la East Road, dirígete al este para entrar en el campamento de los druidas. Habla con Aawill para conseguir unas cuantas misiones y poder ganar acceso a la zona de los Deep Woods. Cruza el puente del este para entrar en dicha área.

2 Relmar, el personaje al que buscamos, ahora, se encuentra al este de tu punto de partida, en la zona del Realm of Spirit. Habla con él, elimínale y coge su diario. Sal de la zona por el portal del sur y vuelve a hablar con Aribeth para darle los diarios que has venido recuperando a lo largo del capítulo. Tienes que completar todas las misiones antes de dirigirte a la North Road. En cuanto lo hagas, dirige tus pasos otra vez hacia el norte, hasta llegar a la zona del Green Griffon Inn. Una vez allí, ve al norte de nuevo para entrar en Luskan. Habla con el sargento y entra en la ciudad.

LUSKAN

1 Ve al templo de Tyr (oeste del mapa) y habla con Aarin. A partir de este punto, el juego se bifurca. Puedes elegir entre los dos capitanes, Kurth y Baram. Dependiendo de lo



que hagas, sucederá una cosa u otra. Kurth (al que encontrarás en la zona de los muelles) liberará, después del trato de rigor, a Evaine, pero sólo si matas a Baram. Éste se encuentra en las alcantarillas situadas al noreste de Luskan, y liberará a los hijos de Londa si acabas con Kurth. Tú eliges.

2 Nosotros hemos elegido dar buena cuenta del desdichado Baram. Dirígete a las alcantarillas. Entra en ellas caminando hacia el noreste desde Luskan. La zona está plagada de momias y esqueletos. A Baram lo encontrarás en la esquina noreste, pero antes deberás sobrevivir a una dura pelea con los enemigos que infestan la zona. Tu rival no está solo: va acompañado de una Priestess of Mask y un par de estatuas. Acaba con ellas por orden: primero las estatuas y luego la sacerdotisa. Mata a Baram y coge el sello. Regresa junto a Aarin, que sigue en el Temple of Tyr. Llega el momento de completar las búsquedas secundarias, porque una vez que entres en la Host Tower no podrás volver atrás.



THE HOST TOWER

1 La torre se divide en 10 pisos, todos repletos de amenazas a cuál más ominosa. En cada uno de ellos encontrarás cofres que guardan en su interior Portal Stones que permiten acceder a otros pisos. La batalla final de este capítulo se desarrolla en el último piso de la torre. Allí serás testigo de un peculiar ritual. Tendrás que hacerte cargo de una turba de Lizarmen que intentan convertirte en un simple amasijo de pulpa aventurera.

2 Cuando hayas acabado de darles su merecido, ataca a los magos y arqueros que defienden las espaldas del gran jefe de la cuadrilla, Gorgoth. Cuando el piso esté poblado de infectos cadáveres malignos, baja las escaleras, entra en el estudio de Maugrim, coge su diario y devuélveselo a Aarin. Esto hará que completes por fin uno de los capítulos más complejos y reveladores del juego.



of Ice, en el Arcane Brother's Tomb (zona norte de la North Road, esquina noreste, cementerio, previa compra de la llave al portero); el Tome of Ice, en la Wanev's Toser, en el South Road; el Tome of Fire y el Tome of Death, en el Castle Jhareg; el último tomo, el Tome of Resonance, está en la casa de Setara, en la zona de Heart of the Forest, Neverwinter Woods.

THE MISSING DRUIDS

Habla con el Master Druid. Tendrás que rescatar a tres druidas perdidos. Los encontrarás en la zona de Deep Woods. Uno está en las cuevas de las arañas (Orlane), otro en el Nymph's Home (Terari) y el tercero (Bree) lo encontrarás tras conseguir una llave para abrir su celda. Para lograrla, debes darle a Setara (la bruja de la zona de Heart of the Forest) un espejo que encontrarás en el Nymph's Home.

THE WEREWOLF HUNTER

Misión de Neurik, en el Temple of Tyr. Tendrás que acabar con cinco Werewolfs. Ahórrate caminatas innecesarias, ya que nosotros te decimos dónde están. Para encontrar al primero (Urth), no salgas de la ciudad: lo hallarás en una granja situada al sur de la ciudad. El segundo (Bran) está escondido en una cueva, en la zona de South Road. El tercero (Geth) se oculta en la zona de East Road, en la esquina sureste. El cuarto se esconde en unas cuevas, al este de la Green Griffon Inn. Coge el diario y dáselo a Neurik. Camina hacia la Alliance Inn y sigue a Alhelor. Después, mátalo y hazte con su dentadura. Cuando se la des a Neurik, habrás completado esta compleja búsqueda opcional.

ERIK'S DESPAIR

Misión de Erik, noreste de la Farmlands. Puedes conseguir el broche de su madre comprándoselo o robándoselo a la ex de Erik, que vive en la esquina noroeste de la misma zona).

PETER AND THE WOLVES

Misión encargada por Peter. Mata a los lobos que le atemorizan y llévale la cabeza del más duro de ellos (Silverback). No es tan difícil como parece.



CAPÍTULO 3

BEROUNNA'S WELL

1 Habla con Aarin, que te conducirá junto a Lillian en The Drinking House. Aquí empezará tu misión. Ve hacia el norte, hacia el Coldwood y despeja la zona de enemigos hasta llegar a la parte noreste del muro, continúa por la salida del este. Camina ahora hasta la parte del noreste hasta alcanzar el círculo de teletransporte.



2 Usando el scroll, podrás llegar al Wizard's Lab, un dungeon repleto de elementales. Ve hacia el sur y luego hacia el este hasta encontrar a Nax. Camina luego hacia el norte y apodérate del anillo de Melf y la Slaad Tongue que encontrarás justo en la habitación que hay junto a la salida del laboratorio. Camina hasta la habitación del suroeste y coloca la Slaad Tongue en la pila. Invoca a un Elemental de agua.



3 Sigue hacia la habitación del noroeste, en la que encontrarás una serie de gongs. Éstos deben ser pulsados en un orden concreto: gato, perro, oso y dragón. Atraviesa la puerta que se abre, liquida al Elemental y coge el Snow Globe. Devuélveselo a Lillian y coge la recompensa. Tocando el Show Globe, serás teletransportado.

4 Tu siguiente tarea consiste en acabar con la guerra entre dwarves y dryads. Para hacerlo, debes matar a un dragón. Dirígete a la cueva de los dragones y toma el Amulet of the Ages. Sal de la zona y habla con Hodd. Dáselo para que lo repare. Cuando lo haya hecho, entrégaselo a Arwyl para que lo hechice. Ataca al dragón. Será una batalla larga y dura. Cuando caiga, abre el cofre y coge el Word of Power. Vuelve junto a Aarin y dáselo. Ella te entregará la recompensa de turno.



FORT ILKARD

1 Abandona Berounna's Well por la salida situada más al sur. Atraviesa la zona, caminando siempre hacia el sur, y entra en la zona de Fort Illkard. Continúa avanzando hasta llegar a las ruinas. Coge la Volcanic Ash Seed (que encontrarás en el cadáver que hay en la parte central) y cierra el portal rompiendo uno de los altares.

2 Hecho esto, podrás entrar en las ruinas, aunque deberás explorarlas un par de veces, una en el presente y otra en el pasado. Examina el cuerpo, coge el amuleto y póntelo. Entra en la habitación e ignora las puertas cerradas, sencillamente sigue caminando hasta llegar a unas escaleras que te conducen al jardín. Habla con Sapphira y acepta la misión. Ella te dará el Time Cristal, que permite viajar por el tiempo. Ve hacia la esfera solar (noreste del mapa) y úsalo para dirigirte al pasado.

3 Habla con Lokar. Luego sigue hacia el jardín, planta las semillas y vuelve al presente a buscar tu recompensa. Ve a la habitación del puzzle de color (suroeste del mapa). Coge un puñado de piedras púrpuras y divídelas en dos grupos. Haz que las dos primeras pilas adopten los siguientes colores: azul y rojo. Coloca luego cada grupo de piedras en las pilas secundarias. Esto abrirá la puerta del refugio.



4 Ve ahora a la zona del puzzle de sonido (noreste del mapa) y mata al golem. Abre la botella y sigue a la hada rápidamente. Toca los gongs en el mismo orden que lo hace ella, lo que abrirá la segunda puerta del refugio. Ve ahora hacia el este, para encontrar la Tamorlyn's Song, un objeto que vas a necesitar.

BÚSQUEDAS SECUNDARIAS

FIND THE SONG
Misión de Sharwyn. La canción se encuentra en la habituación situada más al este de la zona de las ruinas.

FIND THE DAGGER
Misión de Grimgnaw. Encontrarás la daga que buscas en un cofre en la esquina situada más al sureste de la zona de Coldwood.

FIND THE SEED
Misión de Linu. Consigue la semilla. La encontrarás sobre una pila de escombros en los alrededores de la zona de las ruinas.

FIND THE SCALE
Misión de Boddyknock. Hallarás la escama del dragón en el hogar del mismo, en la parte este de la zona de la Spine of the World.

FIND THE ASHES
Misión de Tomi. Para conseguir las cenizas, ve al fuerte de la Elk Tribe, en la zona de Homestead, y recógelas de la urna central, situada en la habitación más al norte.

DELIVER ECKEL'S SETTER
Misión de Eckel (en las barracks de Fort Illard). Ve a la zona de Homestead y camina hacia el oeste para luego entrar en la casa situada más al oeste. Coge el Tome of Robes. En la casa del norte, encontrarás a la mujer de Eckel.

WORKING FOR AKULATRAXAS
Misión encargada por Akulatraxas, un personaje que está en la segunda zona de Moonwood, en el área central. Ve a la zona de las Hill of Giants Caves (esquina noroeste de la zona de Moonwood) y entra en ellas. Debes caminar hasta la zona central y acabar con el jefe.

5 Te enfrentas al último puzzle. Coge los seis sacos y colócalos en el brasero en el siguiente orden: rojo, amarillo, rojo, azul, azul, amarillo. En cuanto lo hagas, se abrirá la tercera puerta del refugio. Ve hacia allí (sur del mapa) y crúzala. Elimina al Balor y coge el Word of Power del altar. Después devuélveselo a Aarin.

MOONWOOD

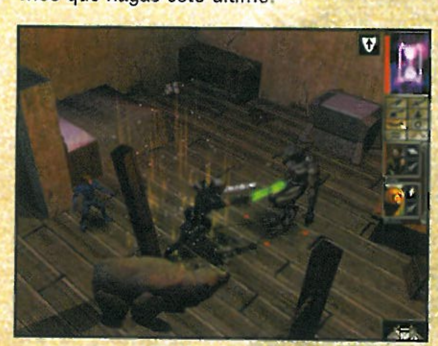
1 Dirígete hacia el este desde Berounna's Well y entra en el Moonwood. Ve eliminando a los orcos y demás enemigos hasta llegar a la esquina situada en el noreste. Luego pon rumbo hacia el norte hasta que llegues a la Spine of the World. Allí te encontrarás en la Fire Giant Lair, un lugar repleto, como su nombre indica, de gigantes.

2 Cuando acabes con tus enormes rivales (una impagable fuente de puntos de experiencia), dirígete al sur para encontrar a King Skrogg y a un Elder Fire Elemental. No te enfrentes a los dos a la vez. Ve atacándolos de uno en uno hasta eliminarlos.



3 Ve hacia el sureste. El camino está bloqueado, así que dirígete al sur y entra en la cueva. Habla con el dragón y coge la esfera que verás en la fuente. Deja la cueva.

4 Lo que debes hacer ahora es buscar a Klauth, un dragón extremadamente poderoso. Ve hacia el sur y cruza el puente. Habla con el wyrm, que te dirá que él tiene uno de los Word of Power. Está dispuesto a cambiarlos por huevos de dragón. Puedes matarlo o acceder al trueque. Te recomendamos que hagas esto último.



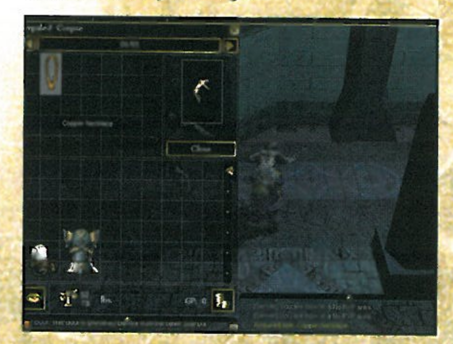
5 Ve a Moonwood, entra en la casa de Aku y acaba con ella. Recoge los huevos, dáselos a Klauth y recoge el Word. Vuelve junto a Ararin y ya podrás dar por cerrado este capítulo.

CAPÍTULO 4

THE WAR ZONE

1 Antes de entrar en la zona propiamente dicha (se accede a través de la salida del sureste del City Core) habla con Haedraline, Lord Nasher y Aarin. Haz lo propio con Trancar en el Trade of Blades y con Luce en Moonstone Mask. Luego entra en la War Zone.

2 Ve limpiando la zona y camina hacia en noreste para encontrar a Leesa. Llévala después junto a Luce. A continuación, entra en la casa con las luces púrpuras. Mata a Balor y al mago.



3 Sal de la zona y ve al oeste. Destroza las catapultas y sigue caminando hasta entrar en casa de Asgard. Habla con el hombre que encontrarás, que te revelará la localización de la entrada secreta. Ve por allí, mata a los gigantes y sigue caminando por las cercanías de la casa de las luces centelleantes. Puedes hacer tratos con él para eliminar la amenaza del golem. Esto hará que acabes las misiones.

4 Acto seguido, continúa avanzando hacia el este y entra en la casa situada más al norte. Mata a los Luskanitas y ve por la puerta de atrás. Acaba con el Half Dragon Balor. Cuando esté muerto, se abrirá un portal que te llevará a casa de Maugrim.

ARIBETH

1 Cruza la primera puerta. Te encontrarás con Aribeth. Acaba con ella y atraviesa la biblioteca hasta encontrar a Mugrim. Cuando lo mates, coge el Word of Power y llévaselo a Haedraline. Ahora ya sabes cómo entrar en el Source Stone.

2 Vuelve a la tienda y compra todas las provisiones que puedas, una vez entres en el Source Stone, no habrá marcha atrás. Cuando creas que estás preparado, dirígete al Castle Never's y pon la Word of Power en el pedestal. Entra en el Source Stone. Comienza el principio del fin.

SOURCE STONE SANCTUARY

1 Te espera una dura batalla con los Old Ones. La ruta a seguir en esta fase es muy sencilla, pero ten en cuenta que antes debes hablar con Asheera, que te dará un amuleto muy valioso.

2 Acaba con los dragones y hazte con las dos llaves. Acto seguido, sigue avanzando hacia el norte para entrar en la fase final. Sigue por el corredor hasta encontrarte con una serie de enemigos y un clérigo. Liquídalos y prepárate para enfrentarte con Morag.

3 No te enfrentes directamente a ella, es un enemigo invencible. Lo que puedes hacer es dar buena cuenta de los lagartos que le acompañan. Cuando éstos caigan, acabar con Morag será mucho más sencillo.

4 Lo has adivinado: el final del juego está cerca. Es más, sólo tienes que abandonar la zona a través del portal, hablar con Haedraline y sentarte para mirar los títulos de crédito. Esperamos que no te haya costado tanto como a nosotros. Eso sí, por duro que haya sido, seguro que merecía la pena.



La mejor aventura gráfica aparecida en lustros bien merecía la mejor de las guías posibles. Pues nada, aquí la tienes. De la aldea alpina de Valadiléne a la tranquilidad del balneario de Aralbad, **sigue con nosotros los pasos del** imprevisible y **escurridizo Hans Voralberg**.

SYBERIA

VALADILÉNE

POSADA

1 Tras presenciar la marcha fúnebre y acceder al interior del hotel, hazte con la llave que hay encima de la mesa de recepción. Utilízala con el muñeco y pulsa sobre el botón rojo. Habla con el hostelero. No podrás recoger el equipaje, así que pídele que te eche una mano. Una vez en la habitación, echa un vistazo a la carta que hay encima de la mesita y luego utiliza el móvil para telefonear a la oficina de Marson.

2 Accede de nuevo al vestíbulo principal y pregunta al hostelero si tiene algún fax para ti. Recoge el tríptico para turistas que hay en el tablón de anuncios y luego repite la operación con las cuatro ruedas dentadas que hay alrededor de la mesa de al lado de la chimenea.



CIUDAD

1 Sal al exterior, camina hacia la izquierda y recoge el ejemplar de "La Gaceta de Valadiléne" que encontrarás en el asiento izquierdo del banco que hay frente la casa del notario.

2 Accede a la entrada principal del edificio. Pon el segundo fax sobre la mano del robot, activa la palanca central y luego haz lo mismo con la palanca de la derecha.

NOTARIO

1 Ya en el interior del edificio, habla con el notario sobre la misión y hazte con la carta de Anna. Retrocede hasta la sala de espera y recoge la llave telescópica que hay escondida tras el perchero.



IGLESIA

1 Regresa a la calle principal, camina hacia la derecha y recibirás una llamada de Dan, el novio de Kate. Sigue hacia la derecha y llegarás a la iglesia del pueblo. Tras la llamada de Marson, camina hacia la derecha y observa el panel situado junto al elevador. Pon los cuatro engranajes hallados en el hotel en los lugares apropiados y acciona la palanca de la derecha para poner el elevador en marcha.

2 Desciende de nuevo y camina hacia la derecha para acceder al interior de la iglesia. Observa la cruz que hay en la parte posterior de la sacristía y apodérate de la llave que hay detrás. Utilízala para abrir el mueble que hay a la izquierda y recoge las tarjetas perforadas que hay en los cajones 1, 2, 4 y 5. Abre el tercer cajón y luego acciona la palanca de la derecha. Así podrás acceder a un compartimiento secreto en el que hallarás una confesión



del cura de la iglesia y una llave que da acceso a la tumba de Anna.

3 Regresa al elevador y accede a la parte superior de la iglesia. Observa el instrumento musical que hay en la sala e introduce la tarjeta perforada de color malva en la ranura que hay tras el autómata. Accede de nuevo al elevador, camina hacia la izquierda y llegarás al mausoleo de los Voralberg. Utiliza la llave en el sombrero del autómata y la entrada al mausoleo se abrirá.

4 Abre la tumba de Hans Voralberg y recoge tanto el recorte de diario como el cilindro de voz. Sal del mausoleo, regresa a la calle principal de Valadiléne y detente ante la puerta de la derecha para acceder a las propiedades de la familia Voralberg.

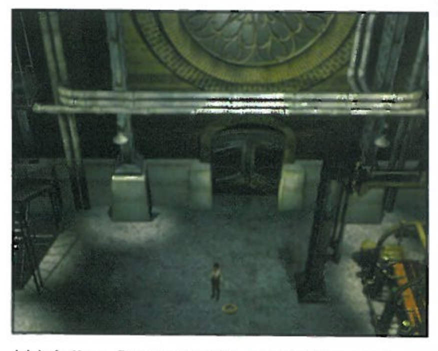


MANSIÓN DE LOS VORALBERG

1 Utiliza la llave telescópica con el autómata que hay en la parte superior de la puerta, acciona la ruedecilla que hay en el pecho del robot de abajo y luego la palanca de la derecha. Una vez en el cruce, prosigue por el camino que hay en la parte superior izquierda. Activa la palanca y el montacargas se pondrá en funcionamiento.

2 Regresa al cruce, avanza por el camino que hay más a la izquierda y llegarás a la fabrica de autómatas. Ya en el interior, ve hacia la derecha. Cruza la puerta que hay al fondo y llegarás junto a una enorme máquina





hidráulica. Para ponerla en marcha, acciona la palanca elevada que hay a la derecha y luego repite la operación con la palanca de la izquierda.

3 Vuelve a la entrada de la factoría, sigue hacia la izquierda por debajo de las escalinatas y pon en marcha a la extraña carretilla elevadora con sombrero. Después, accede por la puerta de madera. Baja a Oscar, el autómata, manipulando el aparejo que sujeta las cuerdas. Luego podrás hablar con él sobre la fabricación de autómatas.

4 Una vez te haya dado la tarjeta de fabricación, vuelve a la entrada de la fábrica y sube por las escalinatas hasta el panel de control de la cadena de montaje. Sitúa la tarjeta de Oscar en la ranura, acciona la palanca número 3 y pulsa tres veces sobre el botón de la izquierda. Ahora hazte con los nuevos pies de Oscar y entrégaselos. Te ganarás su eterna gratitud.

5 Sube de nuevo por las escalinatas de metal. En esta ocasión, accede por la puerta que lleva al despacho de Anna. Observa el armario que hay en el despacho y empuja el segundo libro de la derecha. Aparecerá un compartimiento secreto en el que se esconde una especie de caja de música. Utiliza el cilindro de Valadiléne para accionar la caja y te informarás de la sórdida historia que tuvieron en su día Hans y Anna. Luego recoge los autómatas que hay encima de la caja y abandona la fábrica.

6 Regresa al cruce y sigue el camino que hay en la parte inferior derecha. Sigue hacia la derecha y llegarás a un enorme jardín en forma de laberinto. Un poco más a la izquierda hay una fuente con una nueva llave Voralberg en su interior. Retrocede y utiliza la llave Voralberg en la máquina elevadora que hay al lado de la casa.

7 Sube por las escalinatas e irás a parar a un lúgubre ático. Camina hacia la derecha. En



cuanto enciendas la luz, aparecerá Momo. Habla con él y hazte con el papel y el lápiz. Momo desea que le dibujes un mamut. Para ello, vuelve a la derecha y sitúa el papel sobre el dibujo de mamut que hay grabado en la columna de madera de la derecha. Entrega tu burdo plagio a Momo y éste te pedirá que le sigas hasta su escondite secreto. No obstante, antes de seguirle, hazte con el diario de Anna y la tinta que hay en el pupitre situado a la izquierda del ático.

LA CUEVA

1 Desciende por las escalinatas y sigue a Momo hasta las montañas. Ya en la presa, intenta empujar la palanca primero y pide ayuda a Momo después. Cuando Momo rompa accidentalmente la palanca, hazte con lo que quede de ella y retrocede hasta que llegues a la embarcación inundada. Utiliza la palanca para recoger el remo y pide de nuevo ayuda a Momo. Cuando Momo se haya apoderado del remo, pídele otra vez que te eche una mano para abrir la presa.

2 Retrocede, cruza el río por el camino de la izquierda y accede al interior de la cueva. Tras apoderarte del mamut de juguete, regresa a la bifurcación y avanza por el camino situado en la parte superior derecha.

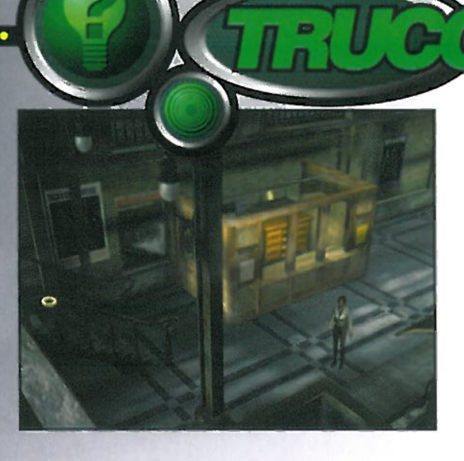


ESTACION DE VALADILÉNE

1 En la estación de trenes te espera Oscar. Habla con él sobre la misión y luego síguele hasta la oficina de billetes. Habla de nuevo con Oscar y hazte con el billete de tren y la autorización de salida. Ahora dirígete a la casa del notario y observa la máquina de imprimir que hay sobre la mesa. Utiliza la tinta en la cabeza del autómata, pon la autorización de salida del tren sobre la alfombrilla y pulsa después el botón rojo.

2 Regresa a la estación y entrega el documento a Oscar. Después dirígete a la sala de almacenaje y sitúa el mamut de juguete encima de la plataforma de madera emplazada a la derecha. Instala las figuras de Hans y Anna encima de la plataforma central. Finalmente, pon el cilindro de Valadiléne y el cilindro musical dentro del armario de la izquierda. Entrega el billete de tren a Oscar. Éste se negará a recogerlo.

3 Sal al exterior. Sigue por el camino que se abre a la derecha de la estación y luego hacia la parte en que se encuentra la



locomotora. Acciona la rueda hidráulica. Después repite la operación con la palanca de la izquierda. Finalmente acciona de nuevo la rueda hidráulica. Todo está listo para partir. Entrega el billete de tren a Oscar y prepárate para un largo viaje hasta la ciudad universitaria de Barrockstadt.

BARROCKSTADT

ESTACIÓN DE BARROCKSTADT

1 En cuanto el tren se detenga, sal al exterior. Dirígete al andén izquierdo de la estación y luego sigue hacia la izquierda hasta que llegues a las escaleras. Avanza por las escalinatas de enfrente y no tardarás en cruzarte con el jefe de la estación, que está fumando tranquilamente una pipa. Habla con él sobre los pájaros y sobre la misión. Antes de separarte del jefe, hazte con el garfio que hay en la arena.

2 Vuelve a las escalinatas y camina hacia la derecha en dirección a la locomotora. Sal al exterior hasta llegar a los alrededores de la enorme muralla y luego regresa al tren. Oscar te comunicará que los máximos responsables de la universidad necesitan ponerse en contacto contigo.

3 Vuelve a las escalinatas, avanza hacia la derecha y luego sigue por la puerta de la derecha. Desciende por las escaleras de piedra y habla con los propietarios de barco de remolque. Pídeles ayuda para remolcar el tren y luego habla con ellos. Retrocede por las escalinatas y sigue por la derecha hasta la entrada de la universidad.



UNIVERSIDAD

1 Ya en el interior del recinto universitario, camina hacia la izquierda y llegarás a la estancia en la que se hallan los rectores de la universidad. Habla con ellos sobre el dinero que necesitas. Estarán dispuestos a realizar una donación si eres capaz de reparar el instrumento musical que hay en la entrada de la universidad.

2 De nuevo en el cruce, camina hacia el pasadizo de la derecha y habla con el paleontólogo sobre Hans. Regresa al tren y apodérate del mamut de juguete que hay en el almacén. De vuelta a la universidad, entrega el mamut al paleontólogo y éste te abrirá la puerta que da acceso al laboratorio. Ya en su interior, hazte con el cilindro de Barrockstadt situado en el armario de la izquierda y con las pinzas de probeta que hay en una de las mesas de la derecha.

3 Sal del laboratorio y accede a la librería por la segunda puerta de la derecha. Allí, encima de una mesa, encontrarás un ejemplar llamado *Amerzone: Recuerdos de una expedición.* Llega el momento de recoger información sobre un extraño pájaro llamado Sauvignon forestal.



ESTACIÓN DE BARROCKSTADT

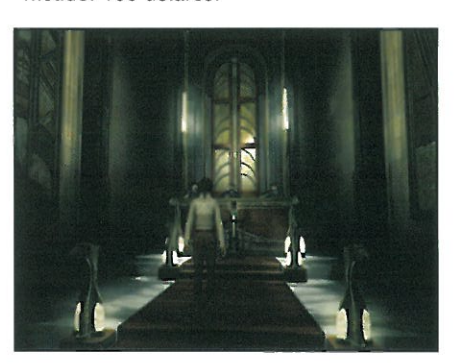
1 Regresa al punto en que hallaste al jefe de estación y pregúntale sobre tan extraño pájaro. Pregunta también sobre la cuestión al paleontólogo, luego a los rectores de la universidad y de nuevo al paleontólogo, que acabará por informarte de la fabricación clandestina de vino de Sauvignon.

2 Ahora regresa al tren y habla por última vez sobre el Sauvignon con el jefe de estación. Éste te conducirá hasta un pequeño jardín en el que podrás hacerte con una muestra de bayas de Sauvignon. Retrocede hasta la parte izquierda del tren y utiliza las bayas con los pájaros que hay al pie de la escalera. Sube por las mismas y hallarás un valioso huevo. Para apoderarte de él, utiliza las pinzas de probeta.



UNIVERSIDAD

1 De regreso a la universidad, el jefe de estación te obsequiará con una botella de vino. Dirígete al extraño quiosco musical y coloca el huevo en el soporte que hay en una de las entradas. Acciona la ruedecilla y accede a la parte inferior de la construcción. Ya sólo resta empujar la enorme palanca del suelo para activar el quiosco musical. Habla con los rectores de la universidad, que te entregarán el dinero prometido: 100 dólares.



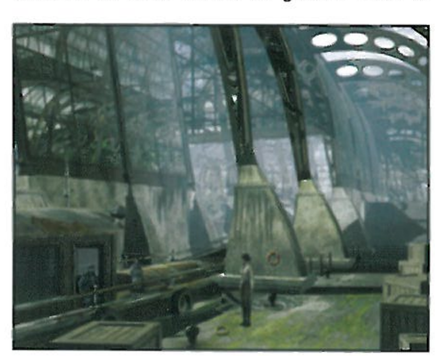
ESTACIÓN DE BARROCKSTADT

1 Dirígete a la estación y entrega el dinero a los propietarios de la barcaza de remolque. Te pedirán que antes de partir abras la esclusa que bloquea el paso. Coge la llave de esclusas que te lanzarán y camina hacia la derecha hasta que encuentres el panel de control. Utiliza la llave en la ranura y se abrirá el panel.

2 Las instrucciones del mismo se encuentran en alemán, así que utiliza el móvil y llama al número de asistencia técnica: 27666742. Sigue paso a paso las instrucciones de la locutora y descubrirás que el código de posición de Barrockstadt es "4", el "1" hace subir el agua y el "2" hace que baje. Una vez hayas seleccionado la dirección y la posición, presiona la tecla "*". Muy fácil.

3 En cuanto acabes, regresa a la barcaza e informa a sus ocupantes de que ya estás listo para empezar a abrir las esclusas. Cuando la barcaza se haya desplazado, regresa junto al panel de control e introduce la secuencia "4", "2" y "*". Luego repite la operación con "4", "1" y "*" y desplázate hasta la parte delantera del tren.

4 Habla con los tripulantes de la barcaza y éstos te lanzarán una cadena para que la enlaces al tren. Utiliza el gancho con la



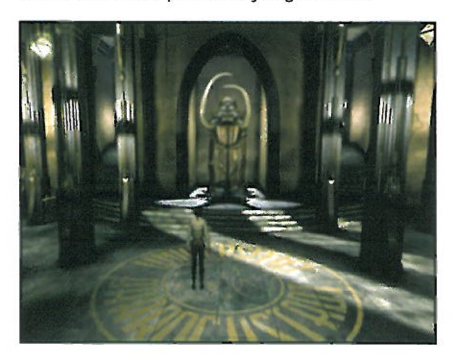


cadena. Asunto zanjado. Bueno, no del todo, porque antes de partir deberás recuperar el juguete de mamut que tan amablemente has prestado al paleontólogo. De camino hacia el tren, recibirás una llamada de Pons.

UNIVERSIDAD

1 Regresa a la universidad y accede a la sala de conferencias que hay subiendo las escaleras de detrás del enorme mamut de la entrada. Toma asiento. Tras presenciar la muy reveladora conferencia de Pons, dirígete al laboratorio para recoger el mamut de juguete y un folleto con la leyenda del arca de marfil.

2 Dirígete ahora a la biblioteca, súbete a las escaleras y hazte con el diccionario botánico. De nuevo en el laboratorio, apodérate de la botella de polvo de yangala-cola.



ESTACIÓN DE BARROCKSTADT

1 Regresa al tren, pon el mamut sobre el soporte de madera y el cilindro de Barrockstadt en el interior del armario junto a los otros cilindros. Deslízate a la parte exterior del tren y acciona el aparato que hay a la derecha del mismo para dar cuerda al motor. Tras la llamada de Dan, habla con Oscar e infórmale de que ya estás listo para partir. No obstante, a los pocos metros el tren se detendrá ante una impresionante muralla.



MURALLA

1 Abandona el tren y reúnete con Oscar en la taquilla que hay a la izquierda de la vía. Tu compañero autómata te pedirá autorización para abandonar la zona. Rodea la taquilla por detrás y accede por la puerta que hay en la muralla. Sube por las escalinatas de metal y avanza por la pasarela de la derecha. Cruza la muralla y entra en la extraña edificación de metal. Habla con el capitán Malatesta sobre la misión y luego utiliza el telescopio a la vez que gradúas la imagen hasta descubrir la figura que se esconde en el horizonte.

2 Habla de nuevo con el capitán sobre la misión y después observa el material que hay sobre la mesa. Llena las dos copas con el vino de la botella y añade un poco de yangala-cola. Finalmente, el capitán accederá a concederte un visado para franquear la muralla. Entrega el visado a Oscar y éste te entregará el billete de tren. En unos instantes, empieza el viaje que va a llevarte la ciudad industrial de Komkolzgrad.



KOMKOLZGRAD

PLATAFORMA

1 Otra estación insólita y unas nubes de humo negro que salen de una enorme fábrica. Abandona el vagón y dirígete hacia motor del tren. Oscar te contará que al tren se le ha vuelto a acabar la cuerda y que no tiene ni idea de dónde os encontráis. Sigue caminando hacia la enorme estatua que hay al fondo de la pantalla y luego sube por las escaleras de metal hasta la sala de control de la estatua. Hazte con los planos de Hans, el cilindro Komkolzgrad y la manecilla que hay encima de la cama.

2 Para desplazar la estatua, inserta la manecilla en el panel de control de la derecha y pulsa sobre el botón rojo. Ahora





necesitas mover la estatua hacia delante. Para ello, debes subir la palanca y pulsar el botón rojo para dar cuerda al tren.

3 Luego regresa a la locomotora. Verás a un individuo que huye llevándose las manos de Oscar. Se dirige al interior de la fábrica. Es inútil seguirle, ya que la puerta está bloqueada. Entra en el dormitorio del tren, quita las mordazas a Oscar y habla con él.

4 Luego recoge las tijeras de metal que hay en el suelo y vuelve al interior del enorme robot. Gira la palanca del panel de control hacia arriba y luego sal al exterior. Salta al edificio de enfrente, utiliza las tijeras de metal en el boquete que hay en la pared y accede al interior de la sala de almacenaje. Apodérate de la bujía autómata del armario de la izquierda.

5 Vuelve junto al robot, pulsa la palanca hacia abajo una sola vez y abandona el robot. Dirígete hacia la estatua situada al otro extremo de la estación y luego acciona la palanca que hay al lado de una enorme columna. Sorpresa: aparece un elevador en el cual deberás introducirte para acceder a la planta inferior. La mina está muy oscura, así que acércate al generador de la izquierda, inserta la bujía y tira de la palanca. Un largo pasadizo conduce hasta un segundo elevador. Tras utilizarlo, aparecerás en lo que parece una especie de fábrica.

FÁBRICA

1 Camina hacia la derecha y luego sube por las escaleras. Los tubos de la fábrica han sido convertidos en un colosal órgano musical. Observa que el autómata que está sentado frente al órgano tiene en su poder las manos de Oscar. Hazte con el destornillador que hay a la izquierda del teclado y retrocede hasta la entrada de la fábrica.

2 Hacia la izquierda, encontrarás una escalera que ha sido bloqueada con una placa metálica. Utiliza el destornillador para quitarla, sube por las escaleras y accede por la puerta de la izquierda. Hallarás a Serguei Borodine, el director de la





fabrica Komkolzgrad, muy posiblemente el único ser vivo del lugar. Sufrió un grave accidente y ahora lleva una máscara que cubre parte de su rostro. Habla con él. Te propondrá un trato que va a permitirte recuperar las manos de Oscar: tú, a cambio, deberás encontrar a la cantante de ópera Elena.

3 Abandona la sala de control y baja por la escalera. La entrada al museo se encuentra en la esquina superior derecha de la pantalla. Comprueba el escritorio que hay al fondo de la sala y encontrarás un montón de información sobre Helena, desde recortes de prensa hasta cartas dirigidas a ellas. También puedes conseguir información adicional llamando a la madre de Kate, que te dirá que la persona que buscas se encuentra actualmente en la ciudad costera de Aralbad.

4 Dirígete de nuevo hasta la sala de control en la que se encuentra Borodine y cuéntale todo lo que has averiguado sobre el paradero de Helena. Sal de la sala y accede al monorraíl de la izquierda para ponerte en contacto con el cosmonauta borracho Boris Charov. Tras el viajecito, sigue hacia la derecha y sube por las escaleras de la derecha hasta el cosmódromo.

COSMÓDROMO

1 Dirígete a la parte derecha de la nave espacial e introdúcete en el interior de la cápsula. Habla con Charov sobre todos los temas posibles y luego apodérate de la botella de vodka que hay en el suelo. Luego regresa a la cápsula, recoge la llave grúa y la carta sobre el fracasado programa espacial de Hans.

2 Abandona la cápsula y centra la mirada en el panel de control que hay junto a la grúa. Utiliza la llave recién encontrada para activarlo, empuja el brazo derecho una vez a la izquierda y luego empuja la palanca izquierda hacia arriba. Una vez hecho esto, baja por las escalinatas y luego acciona la rueda hidráulica del lado derecho de la barandilla.

2 Regresa al panel y empuja hacia arriba la palanca del control del agua (palanca central). Ahora Charov ya está listo para responder a todas las preguntas posibles. Tras el interrogatorio, abandona momentáneamente a tu interlocutor y sigue hacia la derecha. Pronto llegarás a la gran obra de Hans: la estación de lanzamiento. Un poco más a la derecha, encontrarás un viejo dirigible rodeado de centenares de pájaros.

3 Regresa a la izquierda, sube por las escaleras de metal de la derecha y accede a la sala de control de lanzamiento. Observa el panel de la derecha, utiliza la llave abandonada y luego abre la tapa de la derecha. Une los cables rotos y acciona la palanca verde al lado del monitor. Apodérate también del analizador de sangre que hay a la derecha.

4 Abandona la sala de control, rodea la plataforma de lanzamiento y accede a las escaleras que llevan al dirigible. La puerta del mismo está bloqueada, así que regresa junto al cosmonauta borracho y pregúntale sobre el dirigible. Charov te dará la llave del globo, así que utilízala y accede al interior de la cabina de control.

5 Por desgracia, pronto comprobarás que la palanca del piloto automático no funciona. Habla de nuevo con Charov, que en esta ocasión se encuentra dando vueltas por la sala de control de lanzamiento. Tras efectuar un beneficioso trato para ambas partes, utiliza el analizador de sangre con Charov y regresa a la sala de control. Sitúa el cartucho en el panel y pulsa el botón para realizar el análisis de sangre. Lamentablemente, la sangre de Charov contiene demasiado alcohol, así que utiliza unas gotas de la sangre de tu personaje. Sigue pulsando ordenadamente los botones del panel de control y Charov entrará en orbita.

6 Vuelve a la plataforma de lanzamiento y recoge la manivela que se le ha caído a Charov. Abandona la plataforma, sigue hacia la izquierda y sube por las escaleras con una potente luz roja en la parte superior. Acércate al nido del águila y utiliza la manivela en la ranura que hay al lado derecho. El águila se encargará de espantar a los gorriones que entorpecen el despegue del dirigible. Vuelve a la cabina del dirigible y acciona la palanca para poner rumbo a Aralbad.

ARALBAD

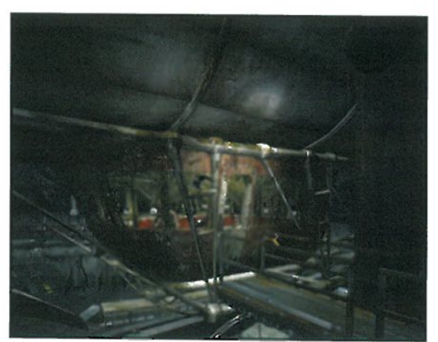
HOTEL

1 Cruza el patio de piedra y camina hasta la entrada del hotel. Tras la llamada telefónica de Marson, accede al vestíbulo del hotel y habla con el recepcionista. Éste se negará a permitir que te pongas en contacto con Helena, así habrá que buscar la forma de distraerle para acceder al interior del hotel. Camina hacia el otro extremo del vestíbulo y abre el armario de madera. En su interior encontrarás una botella de detergente. Sal al exterior del hotel y utiliza tu hallazgo en el interior de la fuente. Una montaña de burbujas lo pondrá todo perdido.

2 Regresa al vestíbulo y abre la cortina que hay al lado de la puerta principal. Ya sólo te resta llamar la atención del recepcionista pulsando la campanilla que hay encima de la mesa. Cuando el recepcionista se percate de lo que ha sucedido con la fuente, saldrá al exterior dejando desatendida la mesa de recepción. Sitúate detrás de la mesa y observa el libro de registro. Helena se encuentra en el hotel y su código de cliente es el 1270. Asegúrate también de coger el folleto de los Hoteles Edenor, ya que en su interior hay apuntado un numero de teléfono que necesitarás más adelante. Para finalizar, pulsa sobre el botón rojo que abre la rejilla de hierro que da acceso a los baños.

3 Continúa por la puerta de cristal. Ya en los baños, accede por la puerta de la izquierda. Habla con el autómata enfermero James, que te dará información sobre el paradero de Helena. Camina hasta el final del comedor y encontrarás una puerta cerrada a la derecha. Olvídate de la puerta y dirígete a los baños.









En los vestuarios de los mismos hallarás una tarjeta con un nuevo código: 0968.

4 Sal del vestuario y accede por la puerta que hay al fondo a la izquierda. Hazte con una de las copas de cristal que hay encima de la mesa y regresa al comedor. Utiliza el nuevo código en el panel de control que hay al lado de la puerta de la derecha y ésta se abrirá. Coge la mascarilla de protección y sal al exterior.

5 Encontrarás a Helena al final del muelle de embarque. Habla con ella. Cuando hayas terminado de interrogarla, recoge la campana verde que hay junto a ella. Sitúa la campana en el gancho que hay al final del muelle (cerca del hotel) y luego tira de la cadena. Después dirígete al comedor y pide al robot James que se encargue de recoger a Helena.

6 Tras la llamada de la madre de Kate, habla con la cantante. Te pedirá que le prepares un cóctel milagroso que le ayudará a recuperar su voz. Llama al hotel Meurizt marcando el número que hay en la tarjeta de los hoteles Edenor (46433643) y el camarero te pondrá al corriente de los ingredientes necesarios: una gotitas de limón, miel, vodka, curaçao azul y hielo.

7 Estás ante uno de los grandes desafíos del juego. A la izquierda, una barra controlada por teclas musicales y símbolos. Entre las botellas, una hoja de papel que muestra el control de cada tecla sobre un ingrediente concreto. Tenemos ya la botella de vodka y la máquina dispone de hielo y de su propio curaçao. ¿Dónde conseguir la miel y el limón? Pues en el pequeño interior del armario que hay en la parte inferior derecha de la barra. No obstante, la miel se encuentra en estado cristalino y no nos sirve.

8 Olvídate por ahora de la máquina y vuelve a los baños. A la derecha de los mismos, encontrarás a dos tipos jugando al ajedrez. Dirígete a la pequeña piscina que hay enfrente y gira la manecilla para subir la temperatura del agua. Coloca la miel en el interior del agua y ésta se volverá liquida. Todo está listo para preparar el cóctel. Regresa a la barra y pon el vodka, la miel y el limón en sus ranuras correspondientes. Ahora sigue las instrucciones paso a paso:



1. Pulsa el botón de apagado y encendido del extremo izquierdo.
2. Presiona la segunda pieza del teclado empezando por la izquierda.
3. Presiona la palanca con los dos signos a ambos lados hacia la derecha.
4. Presiona la tercera pieza del teclado empezando por la izquierda.
5. Presiona el botón con el signo de una colmena negra.
6. Presiona el botón con el signo del limón.
7. Presiona el botón con el símbolo del hielo.
8. Presiona el botón con el símbolo de un androide con una coctelera.

9 Tras los pequeños acordes, habla con Helena y coloca la copa de cristal al final de la barra. En cuanto Helena rompa la copa con su voz, regresa al dirigible y prepárate para regresar a Komkolzgrad.

KOMKOLZGRAD

FÁBRICA

1 Tras el memorable concierto de Helena, Borodine dejará caer una jaula sobre la cantante. Acércate a la puerta de la jaula y rompe la cerradura con tus instrumentos. En cuanto Helena salga corriendo, acércate al autómata que toca el órgano y recupera las manos de Oscar utilizando el destornillador. Retrocede hasta la entrada principal: una trampa se interpondrá entre Kate y Helena.



2 Acércate al elevador de la derecha y baja a las minas. Cruza rápidamente el pasadizo subterráneo y dirígete al elevador situado al otro lado. Desgraciadamente, una explosión destruye la única posibilidad de salir al exterior. ¿La única? No, retrocede e introdúcete por el conducto de ventilación que hay en una de las paredes.

PLATAFORMA

1 Una vez fuera, echa un vistazo a las cajas que hay al lado del elevador y hazte con la dinamita. Camina hacia el tren y habla con Oscar. Todo está listo para partir. Introdúcete en el tren y prepárate para una huida momentáneamente frustrada.



2 Tras hablar con Helena, sal al exterior y comprobarás que Borodine ha instalado unas enormes barras de hierro que impiden la marcha del tren. Por fortuna, dispones de dinamita. Dirígete a la estatua, sitúa la bomba sobre su pierna y sal pitando de la zona.

ARALBAD

RUMBO A SYBERIA

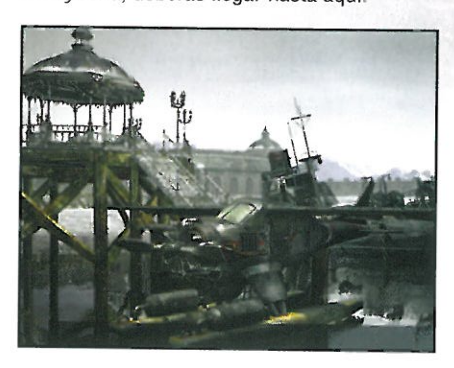
1 Tras la huida, sal del tren y habla con Oscar sobre todos los temas posibles en el menú de diálogo. Tras la conversación y después de dar cuerda al tren, aparecerá Smetana para informarte de que hay un paquete esperándote en recepción. Regresa al hotel y mira en el interior de la caja marrón que hay sobre la mesa. Se trata de un mamut autómata, gentileza de Hans.

2 Tras una nueva llamada de Marso, recibirás otra, esta vez de Helena, que te espera en el bar del hotel. Dirígete allí. La cantante de ópera te contará la historia que vivieron ella y



Hans años atrás. También te dirá que Hans te está esperando en el muelle.

3 Dirígete allí y hallarás a Hans sentado sobre un banco. Tras hablar con él, aceptará firmar los papeles para transferir de una vez por todas la propiedad de la fábrica de juguetes. Para presenciar el verdadero final de *Syberia*, deberás llegar hasta aquí.





La venganza de Batman, el nacimiento de China **o la guerra total** de la Edad Media resultan incluso más sabrosos si los sazonas **con algún truco** bien escogido. Si quieres la receta, **consulta nuestro manual** relámpago de cocina creativa.

MEDIEVAL: TOTAL WAR

Para utilizar los trucos, es necesario activar el modo *debug* del juego Para conseguirlo, pulsa el botón derecho del ratón sobre el acceso directo al ejecutable del juego para entrar en la opción de propiedades. Dentro de la línea de nombre destino, añade al final **–ian** (si por ejemplo, lo tuvieses instalado en el directorio de juegos de la unidad C, quedaría así: **C:\Juegos\Medieval - Total War\Medieval_TW.exe" –ian**). Luego introduce los códigos en la pantalla de mapas (respeta los puntos de antes y después):





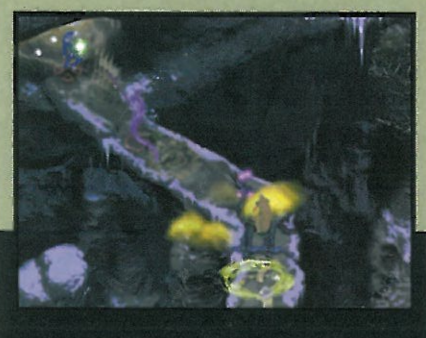
.mefoundsomeau.
Suministro de oro para todas las provincias
.mefoundsomeag.
Suministro de plata para todas las provincias
.mefoundsomecu.
Suministro de cobre para todas las provincias
.viagra.
Suministro de hierro para todas las provincias
.matteosartori.
Ver todo el mapa
.deadringer.
Obtener 1.000.000 de florines
.worksundays.
Todas las ordenes de construcción finalizan en un turno
.badgerbunny.
Todas las unidades a tu disposición
.conan.
Jugar con las tropas rebeldes

EMPERADOR: EL NACIMIENTO DE CHINA

Una vez dentro del juego, pulsa simultáneamente **Control** + **Alt** + **C**. Se abrirá una ventana de texto donde podrás introducir los trucos. Es muy importante respetar las mayúsculas.

Black Death
Elimina todas las unidades
Shake Shake
Provoca un terremoto
Glub Glub
Provoca una inundación
Gime Goods
Obtener carne
Kill Enemy Units
Liquida a las unidades enemigas
Delian Treasury
Obtener 5.000 delians
I win again
Ganar el escenario actual





ICEWIND DALE II

Entra en el menú de configuración del juego y activa la opción de consola de trucos. Una vez en el juego, pulsa **Control** + **Tabulador** y se abrirá la consola. Introduce los siguientes códigos:

ctrlaltdelete:hans()
Traslada al grupo seleccionado donde señale el puntero del ratón
ctrlaltdelete:midas()
Obtener 500 monedas de oro
ctrlaltdelete:addgold(<x>)
Añade el total de oro que indiques (sustituye x por la cantidad)
ctrlaltdelete:explorearea()
Ver el mapa completo del área donde estás
ctrlaltdelete:setcurrentxp(<x>)
Altera los puntos de experiencia (sustituye x por la cantidad que quieras)
ctrlaltdelete:setchapter(<0-6>)
Ir al capítulo que indiques entre el 0 y el 6 (el 0 es el prólogo)
ctrlaltdelete:createitem("<x>",<x>)
Conseguir un objeto (sustituye la primera x por el objeto y la segunda por la cantidad)
ctrlaltdelete:addspell("<x>")
Conseguir hechizo (sustituye la x por el hechizo que desees)

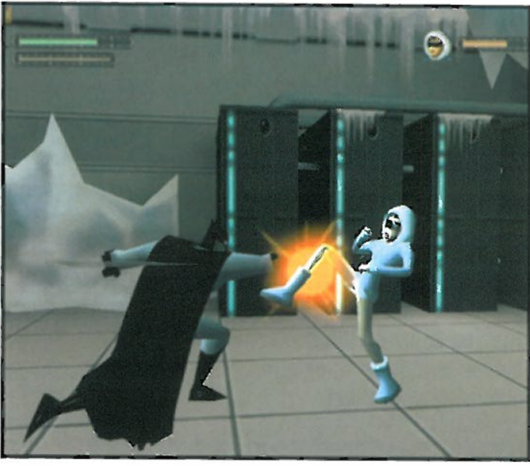
TACTICAL OPS: ASSAULT ON TERROR

Abre la consola de comandos usando la tecla º, que se encuentra a la izquierda del 1. Escribe en la consola **iamtheone** y, a continuación, uno de estos códigos:

god
Modo invencible
fly
Modo volar
ghost
Modo invisible

BATMAN: VENGEANCE

Repartidos por el juego hay una serie de sobres con una letra impresa. Encontrarlos te permitirá activar varios trucos. Te explicamos cómo:



Batalla en el tejado (sobre A):
Mientras los payasos dan caza a Mary, sube al tejado. Utiliza el batgancho para acceder al edifico de enfrente y derrota al payaso blanco. Ve al siguiente tejado, donde hay un pequeño balcón. Salta, asómate y verás a un matón que corre por el vestíbulo con la chica. Síguele y saltará del tejado. Luego mira abajo y déjate caer al nivel inferior. Avanza hasta que en la esquina izquierda aparezca un icono de un gancho con el texto "Grappel over". Cruza la puerta y recoge el sobre A. Cuando completes el juego, tendrás acceso a la opción de doble daño.



Electrocución 2 (sobre C):
Iniciarás el segundo nivel de la planta de electrocución esquivando una serie de agujeros en el suelo. Déjate caer dentro por el segundo y planea para evitar daños: verás un área llena de basura. Planea sobre ella y recoge el objeto que hay en el suelo. Utiliza el gancho para salir y completa el deslizamiento. El objeto que recogiste es una llave que abre la puerta que hay junto a los tentáculos, cerca del cristal. Entra y enfréntate a uno de los Hombres Planta. Encontrarás el sobre con la C en esta habitación. Cuando acabes el juego, podrás activar con él el truco de armas y munición ilimitadas.

La Persecución de los SWAT (sobre D):
Desciende en el montacargas hasta el nivel más bajo. Sal y espera que el montacargas vuelva a elevarse. Salta al hueco y usa el modo en primera persona para encontrar el panel de control. Usa un batarang para bloquearlo y la puerta que hay detrás de ti se abrirá. Apártate del montacargas que baja y espera el tiempo necesario para entrar en la habitación recién abierta. Dentro encontrarás la llave secreta número 2. Sube al piso más alto. Allí verás una puerta que se abre con la llave 2. Dentro está el sobre D. Acaba el juego y habrás desbloqueado la barra de movimientos especiales.

La Fábrica de Gas (sobre E):
Cuando llegues a una habitación con dos niveles y un par de matones en cada uno de ellos, elimínalos.
En el nivel inferior, verás un conducto de alcantarilla en el que flotan algunas cajas. Déjate caer cuidadosamente sobre una de las cajas flotantes y empieza a avanzar. Ve saltando sobre las siguientes y recoge el sobre marcado con una E. En cuanto completes el juego, habrás activado el truco de salud infinita.

IMPERIUM

Una vez en el juego, pulsa **Enter** e introduce uno de estos códigos:

Screenshot	Hace una captura de pantalla
Spawn (xxx,zzz)	Añade la cantidad de unidades que pongas (las X son unidades propias y las Z son las enemigas)
ToggleFog	Activa y desactiva la niebla de guerra





DELTA FORCE: TASK DAGGER

Debes abrir la consola usando la tecla º. La lista de códigos y sus efectos es la siguiente:

ClayburnFallmont	Munición completa
StanGable	Munición infinita
JeffersonDarcy	Aumentar el daño
AceEvans	Invisibilidad
RogerPhillips	Salva de artillería

AGE OF WONDERS II

Una vez en el juego, pulsa simultáneamente las teclas **Control** + **Mayúsculas** + **C**. Oirás una campanilla. Ahora ya puedes introducir los códigos:

Gold	Añade 1.000 de oro
Mana	Añade 1.000 de maná
Spells	Los hechizos son gratuitos
Win	Ganas la misión
Lose	Pierdes la misión
Instantprod	Se activa la producción instantánea
Instantres	Se activa la investigación automática
Fog	Desactiva la niebla de guerra
Upgradehero	Sube de rango a tu héroe
Freemove	Puedes moverte libremente por el mapa
Towns	Ves todos los pueblos del mapa
Research	Dispones de todos los hechizos







Todo sobre el juego on line

AVALANCHA DE HÉROES

Vivendi y Marvel estrechan lazos

Vivendi ha conseguido un acuerdo por el cual se asegura durante diez años los derechos para incluir superhéroes de la Marvel en juegos on line. Hace unos meses, estas dos compañías ya fueron noticia al comprometerse a realizar un juego sobre la Masa, proyecto que sigue en desarrollo. Ahora la colaboración se amplía y los 4.700 héroes en nómina de Marvel empezarán a pasear por nuestros compatibles. El acuerdo sólo incluye juegos masivos on line, que se traducirán a varios idiomas. El primero de ellos está previsto que vea la luz en 2005.

Una de las claves del acuerdo ha sido el compromiso de ambas compañías para compartir los beneficios de las ventas de los juegos, las cuentas de suscripción y la publicidad.

HASTA AQUÍ HEMOS LLEGADO

Blizzard planta cara a los tramposos

Hasta un total de 20.000 cuentas de *Warcraft III* fueron cerradas en un día. No es ningún secreto que en las partidas multijugador de este juego es posible desactivar la niebla de guerra de forma fraudulenta, lo cual estaba propiciando la escalada de posiciones de los tramposos en el ranking de Battlenet.

Escarmentados por una experiencia similar con *Diablo II*, esta vez han decidido cortar por lo sano. La cancelación de las 20.000 cuentas ha sido un castigo ejemplar. Los jugadores afectados han sido suspendidos por dos semanas y luego deberán empezar de cero. Además, se ha puesto a disposición de los jugadores la dirección hack@blizzard.com para notificar a Blizzard cualquier tipo de vulneración del juego de la que sean testigos.



Los visionarios artificiales tienen los días contados.

PUBLICIDAD A DOMICILIO

McDonald's e Intel se cuelan en Sims Online

Electronic Arts ha firmado un acuerdo multimillonario con las compañías McDonald's e Intel para reproducir los establecimientos y productos de éstas en su nuevo juego, *Sims Online*. Esto supone un importante paso adelante para la publicidad directa en los videojuegos, una fuente de ingresos que los jugadores no suelen ver con buenos ojos pero que la industria contempla como parte del futuro del ocio electrónico. Así que ya sabes, pronto podrás pedir una hamburguesa Big Mac o comprar un Pentium 4 mientras juegas a *Sims Online*.





CLANES DE LA RED

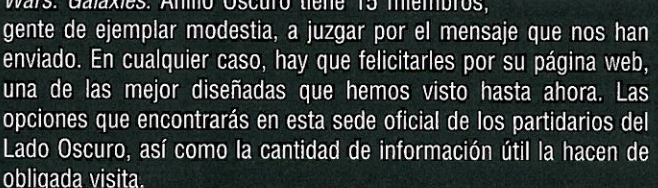
[X]

El clan [x] opina que no hay mejor juego de acción que *Delta Force 2*. Según sus integrantes, tras los gráficos prehistóricos de este juego se esconde una gran jugabilidad. Para comprobarlo, el clan [x] abre sus puertas a cualquiera que se anime a descubrir *Delta Force 2* con ellos. En su página actualizada, encontrarás información sobre las últimas versiones del juego, así como artículos y trucos. Si decides unirte a esta patrulla X, seguro que te interesará saber que han ganado varios torneos este verano.

http://www.df2.info/index.asp

ANILLO OSCURO





Ya era hora de que alguien montase un clan dedicado a jugar con las tropas imperiales en *Star Wars: Galaxies*. Anillo Oscuro tiene 15 miembros, gente de ejemplar modestia, a juzgar por el mensaje que nos han enviado. En cualquier caso, hay que felicitarles por su página web, una de las mejor diseñadas que hemos visto hasta ahora. Las opciones que encontrarás en esta sede oficial de los partidarios del Lado Oscuro, así como la cantidad de información útil la hacen de obligada visita.

http://www.rpgkaos.com

LÁGRIMAS VIRTUALES

Homenaje a un jugador de *DAOC* fallecido


Imagen del funeral de Warsinger.

A finales de agosto el jugador de *Dark Age of Camelot* conocido como Warsinger falleció de un ataque al corazón. Sus compañeros de cofradía decidieron rendirle homenaje realizando un funeral virtual. Para ello, convocaron a los jugadores de su reino y empezaron por capturar una fortaleza y reclamarla para la cofradía de la que Warsinger formaba parte. Una vez lo consiguieron, los personajes de los asistentes se alinearon formando un corazón dentro del cual se situaron la hermana y la novia en la vida real de Warsinger. Este acto tuvo lugar el 12 de septiembre, un día después de que jugadores de los tres reinos del juego realizasen un acto de homenaje a las víctimas de la tragedia de las Torres Gemelas. Mythic Entertainment había pedido a los jugadores que respetasen ambos actos, tal y como finalmente ocurrió.

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS ON LINE

A Magic le sale competencia





Worlds Apart ya ha empezado a trabajar en la versión on line del juego de cartas basado en *El Señor de los Anillos*. Este juego compite con títulos similares de la enorme popularidad de *Magic the Gathering* o *Star Wars*. Dado el éxito de la adaptación on line de *Magic*, no es de extrañar que los titulares de la licencia de *El Señor de los Anillos* se hayan propuesto hacer lo propio aprovechando el tirón de la próxima película de la saga.

Clan de los zorros



Estos Zorros, además de buenos, son muchos. Su juego es *Age of Empires II* y son auténticos especialistas en él. En la página web del clan puedes encontrar todo lo que necesites para el juego, bien sea software o consejos para sacarle un mayor partido. El clan está jerarquizado y funciona con estructura militar. Para ingresar en él, debes superar una serie de pruebas y realizar un juramento de lealtad. Para ello se dispone de un escenario especialmente creado para la ocasión y un colorista ritual que te hará sentirte partícipe de algo importante.

http://usuarios.lycos.es/clanzorro/htm/index.php

Si tú también tienes un clan o tribu en la Red y quieres darlo a conocer, envíanos un pequeño texto y vuestro logo a: gamelive@ixoiberica.com



Octubre en Hastajuego

Por Hastaj_delux

La entrada del otoño nos trae lluvias y más lluvias. También en Hastajuego comenzamos la nueva estación con un auténtico diluvio, pero, en nuestro caso, de novedades.

En la sección Gamers incorporamos dos salas nuevas que albergarán titulazos de estrategia como *Industry Giant 2* y *Dungeon Siege*. En el primero podrás emular a J.R. y enfrentarte a otros aspirantes a "empresario multimillonario virtual". De la mano de Zeta Games, se presenta este juego que da una nueva visión de la simulación económica on line. Construye, diversifica, compra, vende... Siente el peso de millones de dólares sobre tu espalda.

Con *Dungeon Siege*, distribuido por Microsoft, podrás participar en partidas multijugador de infarto. Es uno de los mejores juegos del año, donde el rol y la acción se unen a partes iguales. En el mundo fantástico de *Dungeon Siege* no hay reglas y solamente los más fuertes podrán acabar con sus rivales. Tendrás que utilizar todas tus artimañas aprendidas en el juego para enfrentarte a los jugadores más duros de Hastajuego.

No solo en Gamers hay novedades, ya que en la zona Fun presentamos el Primer Campeonato de Billar Bola-8. 64 jugadores competirán por ser el mejor con el "taco" virtual en unos duelos a partida única que se presentan muy emocionantes y propios de películas como *El Color del Dinero*. ¡De vértigo!

Todo esto, en un mes en el que Hastajuego estrena imagen: una nueva interfaz, con un diseño más innovador y moderno. Supone un gran cambio para una nueva etapa llena de proyectos, campeonatos e incorporación de nuevos juegos a nuestras salas. Ahora ya no tienes ninguna excusa para dejar de aventurarte en el mundo de Hastajuego, porque cada vez te lo ponemos más fácil. ¡Diversión asegurada!

GÉNERO: Rol • **DESARROLLADOR:** Mythic Entertainment • **EDITOR:** Mythic Entertainment

DARK AGE of Camelot

Hubo una época en que **el ciberespacio rolero era el coto privado de *Ultima Online* y *EverQuest*.** Pero el tiempo no perdona y los dos reyes han visto cómo sus laureles se marchitan. Tras un año en la Red, ***Dark Age of Camelot* es ya el espejo en que** el resto de juegos **empiezan a mirarse.**

Por S. Sánchez

Confieso que en los últimos meses he llevado una doble vida. De día era el atribulado ciudadano y redactor de *Game Live* de siempre, pero de noche vivía en Camelot gracias a mi compatible y a la copia importada del mejor juego on line del momento. Ahora llega el momento de dedicarle el espacio que merece. Lo que sigue es una crónica de cerca de un año de peregrinaciones insomnes por un reino de fantasía. Y un relato más que aproximado de lo que encontrarás si tú también te decides a comprarlo de importación.

De entrada, debes tener presente que existen varias versiones del juego y que cada uno de ellas da acceso a servidores distintos, ya sean americanos, asiáticos o europeos. La principal diferencia es que los servidores americanos son los que permiten jugar con la versión más actualizada del juego, mientras que los europeos y asiáticos están bastante por detrás en cuanto a actualizaciones.





Sueños de la edad oscura

El de *Dark Age of Camelot* es un mundo de pura fantasía medieval. Puedes integrarte en cualquiera de sus tres reinos, los tres repletos de razas y clases fácilmente identificables para los aficionados al rol y más o menos inspirados en las leyendas del ciclo artúrico. El pretexto argumental es que, tras la muerte de Arturo, el reino de Albión sufre el acoso de sus vecinos, Midgard e Hibernia. Ello desata una fiera lucha a tres bandas en la que también está en juego el control de los territorios fronterizos.

En líneas generales, cada uno de estos reinos destaca por el predominio de la fuerza, de la magia o un cierto equilibrio entre ambas. Aun así, lo que marca la diferencia en las batallas son las distintas clases de personajes de cada ejército.

El proceso de creación de personaje es completo, pero en absoluto difícil. Debes empezar por elegir raza (tres o cuatro para cada reino), y eso te da acceso a una serie de clases especializadas. En cada reino encontrarás entre diez o doce clases, entre magos y guerreros de todo tipo y especialistas en




Las reliquias son las niñas mimada de cada reino. Sólo ellas son capaces de movilizar a medio servidor.


El asalto de las fortalezas culmina cuando acabas con el oficial de la torre.

curación. Una vez realizadas estas elecciones, pasas a definir el aspecto físico de tu personaje y distribuir los puntos que se te asignan entre las características físicas que quieras. Es importante que dediques todo el tiempo necesario a esta fase de creación del personaje, ya que pasarás muchas horas con él y puede que más adelante lamentes las consecuencias de alguna decisión precipitada.

Empieza la acción

En cuanto te sumerges en el juego, te encuentras en un mundo totalmente en 3D, con unos edificios y personajes de proporciones convincentes, nada que ver con *EverQuest*. En cuanto a gráficos, *Dark Age of Camelot* le saca una distancia sideral a la competencia, una de las claves de su popularidad.

El funcionamiento de *Dark Age of Camelot* es simple: se trata de liquidar bicharracos de todo tipo para hacerse con un buen puñado de puntos de experiencia e ir subiendo niveles hasta alcanzar el máximo, el 50. A partir del nivel 5, puedes dirigirte al entrenador de tu clase para que te especialice y te permita repartir de la forma más conveniente los puntos adquiridos.

Cada reino tiene una zona fronteriza custodiada por una serie de fortalezas

Los primeros niveles pueden irse superando en solitario, pero pronto se hace necesario asociarte con otros jugadores. Formando grupos de hasta ocho personajes, es posible combinar las habilidades de unos y otros y derrotar así a enemigos que en solitario te resultarían invencibles.

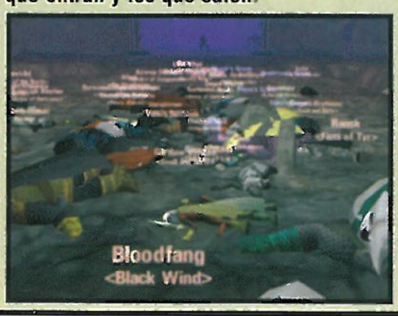
Esta característica potencia las relaciones entre jugadores y da al juego una clara dimensión social. Además, puedes crear listas de amigos para que se te informe cuando alguno de ellos esté conectado y crear las habituales cofradías y alianzas. En concreto, unirse a una cofradía es muy ventajoso, ya que te permite comunicarte con el resto de miembros vía chat, lucir el emblema del grupo en escudos y capas y contar con el apoyo de tus cofrades en situaciones límites.

Aventuras por encargo

Las escaramuzas más o menos espontáneas son parte de la médula del juego, pero también puedes participar en misiones con objetivos concretos. Cuando

LA FOSA COMÚN

Las mazmorras son lugares ideales para jugadores ávidos de experiencia. Hace unos meses, Mythic Entertainment se sacó de la manga una idea genial: crear una mazmorra común a los tres reinos, Darkness Falls, y a la que sólo puede acceder aquel de los tres que controle mayor número de fortalezas fronterizas. De esta forma, se tiene la posibilidad de enfrentarse a los enemigos más poderosos y encontrar a los mejores comerciantes no jugadores. Además, cada vez que Darkness Falls se abre para un nuevo reino, hay unos instantes en que fuerzas enemigas se cruzan, lo que posibilita estupendos combates entre los que entran y los que salen.




Un ejemplo de cómo va a ser la expansión *Shrouded Islands.*


Aquí un clérigo luciendo su armadura épica.


Incontables horas cazando en grupo son la única forma de alcanzar el ansiado nivel 50.


Cada reino tiene su propio dragón. Si sangran, pueden morir.

hablas con los distintos personajes amistosos que habitan tu reino, éstos te van asignando tareas que implican viajes tal vez largos y enemigos concretos a los que eliminar.

Cuando cumples con la tarea asignada, se te recompensa con algún objeto especial, oro o experiencia. También puedes acumular objetos de valor robándoselos a monstruos, comprándolos a los mercaderes (en general, a precios fuera de órbita) o intercambiándolos o comprándoselos a otros jugadores. Eso motiva que algunos jugadores se especialicen en comerciar o confeccionar objetos determinados.

Como la mecánica general es sencilla y algo repetitiva, subir niveles acaba convirtiéndose en cuestión de tiempo. Eso sí, entre el 40 y el 50, cada nuevo peldaño se convierte en un auténtico infierno. Cuando alcanzas el 50, llega el momento de completar la misión épica, una especie de culminación de la aventura vital de tu personaje que consta de varias submisiones y tiene como recompensa final la mejor armadura para tu clase.

Ahí no acaba la cosa, porque queda hablar de otro de los grandes alicientes del juego: los combates entre reinos. Cada reino tiene una zona fronteriza custodiada por una serie de fortalezas que pueden ser capturadas. Cuando una cofradía se hace con una de ellas, puede reclamarla y hacer que los guardias que la protegen pasen a llevar su escudo. Además de las fortalezas normales, en cada reino hay dos que esconden en su interior una reliquia. Hacerse con uno de estos objetos singulares otorga una bonificación de fuerza o magia a todos los jugadores del reino. Tener más o menos reliquias puede marcar la diferencia en los combates entre reinos librados en la frontera. Por ello, cuando se va en busca de una de ellas, se organizan concentraciones de cientos de jugadores, ya que son defendidas con uñas y dientes.


Algunas clases tienen la habilidad de convertirse en bestias.


Los enanos nunca le han tenido mucho cariño a los elfos.



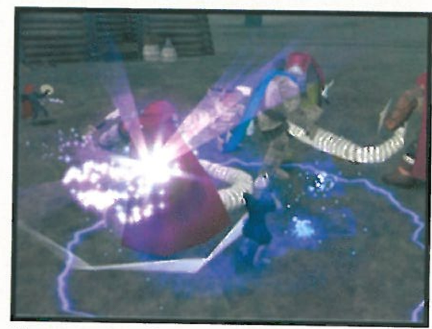
El equipo y la correcta inversión de puntos de experiencia marcan diferencias.



Los combates entre reinos son lo mejor del juego.

En fin, que el juego funciona estupendamente. Uno de los grandes aciertos de Mythic Entertainment ha sido el seguimiento continuo de su producto y la capacidad para ir equilibrando y mejorando determinados aspectos. Como muestra de su habilidad para crear nuevos reclamos, citaría la creación de un servidor alternativo que permite que los jugadores pasen libremente de un reino a otro. En él, todos los jugadores son rivales potenciales. Esto supera una de las limitaciones del juego en servidores normales: la imposibilidad de enfrentarte a miembros de tu reino y de entrar en los reinos enemigos, con lo que los combates entre jugadores se circunscriben a las zonas fronterizas.

La próxima novedad va a ser la expansión *Shrouded Islands*, que aparecerá en noviembre y va a incluir un nuevo motor gráfico. Además se añadirá un nuevo continente por reino, una nueva raza y dos nuevas clases.



Vas a pasar largas horas acabando con todo tipo de bichos.

LA CUESTIÓN RACIAL

Cada una de las doce razas de este mundo mágico tiene sus propias cualidades, sus puntos fuertes y débiles. Elegir una u otra depende en gran medida de a cuál de las 33 clases disponibles quieras que pertenezca tu personaje. Cada reino incluye cuatro razas diferentes.

ALBION



AVALONIAN

Aunque también pueden ser paladines, se trata de la raza más adecuada para los magos. Su constitución es frágil, pero su inteligencia inicial les permite lanzar más hechizos que el resto de razas.



HIGHLANDER

Una raza que arranca con un buen montón de puntos de vida iniciales, por lo que resulta atractiva para cualquiera. Aun así, lo mejor es elegirla si quieres ser guerrero y no estás dispuesto a fiarlo todo a la destreza.



BRITON

Pueden elegir cualquiera de las doce especialidades. Suele ser una buena opción para jugadores dubitativos, aunque tal vez prefieras mojarte un poco más y explotar mejor las cualidades de tu clase.



SARACEN

Son casi tan versátiles como los briton, pero su punto fuerte es la destreza. Ideales para arqueros o asesinos, aunque hay guerreros y magos que los eligen basándose en su rapidez al golpear y lanzar hechizos.

HIBERNIA



CELT

Son un calco de los briton. La lógica los relaciona principalmente con guerreros y también resultan ideales para las clases sanadoras. Pueden ser una gran elección como hechiceros de combate.



FIRBOLG

De aspecto humano y tamaño casi gigantesco. Son la fuerza bruta de Hibernia. Perfectos para cualquier clase guerrera con la excepción de aquellas que se basan en la destreza, como asesinos y arqueros.



ELF

Parecidos a los saracen, pero con una mayor tendencia a las clases mágicas. Teniendo en cuenta los valores de la tabla de atributos iniciales, los sabios elfos y los lurikeens son muy similares.



LURIKEEN

La raza de menor tamaño, detalle que para nada resulta una desventaja. Son perfectamente aptos para cualquier clase mágica de Hibernia y su destreza y rapidez los convierte en perfectos asesinos.

MIDGARD



NORSMAN

Los humanos polivalentes de turno. Curiosamente, no pueden ser chamanes. Eso sí, ningún problema si quieres ser guerrero o pertenecer a una de las dos clases de magos del reino.



KOBOLD

La raza más diestra de Midgard y los más aptos para la magia en este reino. Suelen escogerse también como luchadores que usan habilidades de ocultación y basados más en la destreza que en la fuerza.



DWARF

Una raza algo rara. Destaca por su consistencia y casi por nada más. Son elegidos por pocos jugadores, sólo los que apuestan por clases que mezclan habilidades de combate con habilidades mágicas.

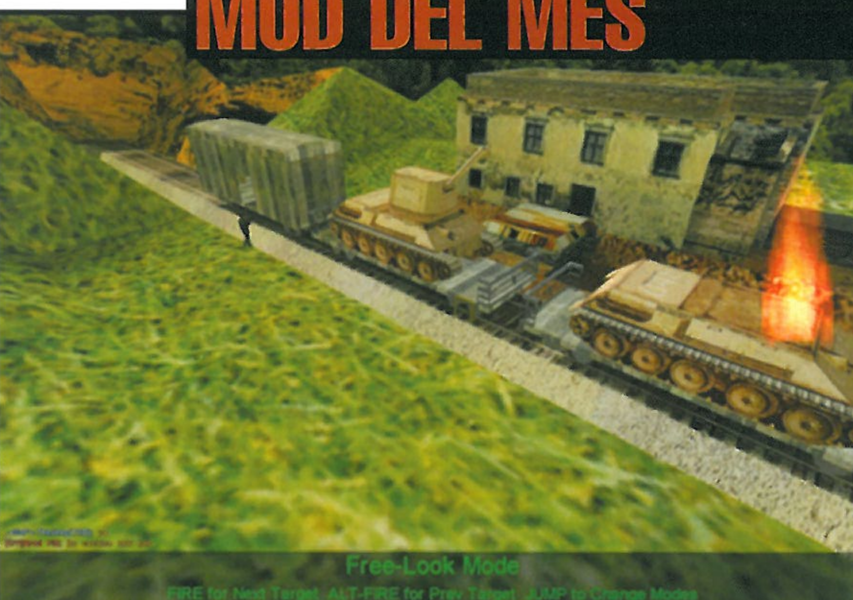


TROLL

La clase más fuerte del reino, pero también una de las más lentas al atacar. Sólo pueden especializarse en clases guerreras, pero aun así lanzan hechizos, cosa que tal vez suponga una ventaja impropia.

MOD DEL MES

Uno de cada tres mods es bueno o, al menos, **digno de mención**. Uno de cada cinco es entre notable y excelente. Pero s**ólo uno entre diez**, entre cien o entre mil **es como *Tour of Duty*: un producto a la altura de** lo que son capaces de hacer **los mejores profesionales** del sector.



La misión del convoy es ideal para partidas de colocación de la bomba.






Podrás hacer de todo, excepto coger la barca a lo *Apocalypse Now*.

TOUR OF DUTY

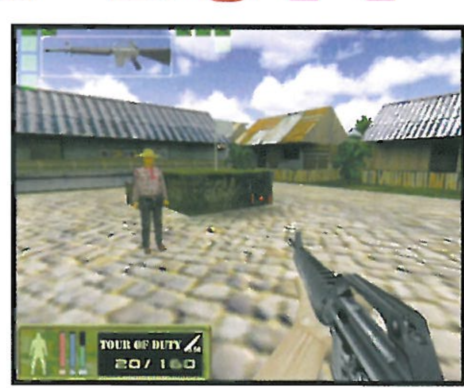
Por S. Sánchez

Day of Duty es un mod para *Half-Life*. Para jugarlo por Internet, debes actualizar *Half-Life* a su última versión (1.1.1.0). Una vez superado este trámite, se te ofrece la oportunidad de revivir en primera persona la guerra de Vietnam en cualquiera de los dos bandos.

Tras enrolarte en el ejército americano o en el Vietcong, debes elegir la clase de soldado que quieres ser. Sólo puede haber un oficial por bando y el servidor puede limitar de forma aleatoria el número de soldados de una determinada clase para evitar desequilibrios. El papel del oficial es importante, ya que influye positivamente en el indicador de moral de los jugadores que le rodean, lo cual se traduce en un poco más de velocidad al correr y mayor precisión al disparar.

El resto de clases tienen sus homólogos en uno y otro bando, con alguna excepción, como el médico en el bando americano y el kamikaze vietnamita. Cambiar de clase o de bando durante el juego es sencillo: basta que aprietes la tecla correspondiente y el cambio se hará efectivo en cuanto maten a tu personaje.

Aunque *Tour of Duty* sigue siendo un proyecto en vías de desarrollo, su oferta de modos de juego ya es hoy por hoy alucinante, desde combates por equipos, a captura de la bandera, pasando por control de puntos clave, colocación de la bomba, escape, rescate y asesinato.



Cuidado con los campesinos. Causar daños colaterales tiene un coste

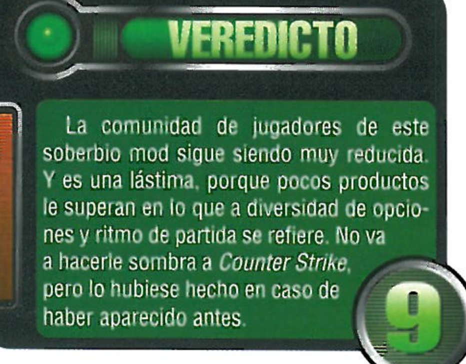
Tour of Duty, cuenta con una serie de detalles que lo hacen único. Antes de jugar, puedes cambiar el tono de piel de los soldados, lo que añade al juego un apunte de diversidad étnica. Otra curiosidad son los rastros de sangre que van dejando los jugadores al ser heridos, lo que permite realizar persecuciones o tender emboscadas.

Además, en los variados mapas de *Tour of Duty*, que te llevarán por la jungla, poblados y túneles, encontrarás a pacíficos lugareños a los que será mejor que no mates si no quieres perder puntos de moral, así como ratas que, a nada que te descuides, te morderán y reducirán tus puntos de vida. Por último, comentar que se ha implementado un sistema que penaliza a los aficionados a instalarse en posiciones ventajosas desde las que hacer de francotirador. En cuanto permaneces demasiado tiempo en un mismo punto, la pantalla se pone de color rojo y empiezas a sufrir daños.



FICHA TÉCNICA

GÉNERO	Acción
WEB	http://www.tourofdutymod.com
JUGADORES	LAN 32 Internet 32



VEREDICTO

La comunidad de jugadores de este soberbio mod sigue siendo muy reducida. Y es una lástima, porque pocos productos le superan en lo que a diversidad de opciones y ritmo de partida se refiere. No va a hacerle sombra a *Counter Strike*, pero lo hubiese hecho en caso de haber aparecido antes.

9



Ven a Confederación, juega 3€,
y presenta este cupón y tu tarjeta de socio:
te regalamos 2€ para que
disfrutes de WARCRAFT III.

¿Te lo vas a perder?

ALCALÁ DE HENARES
C/ Mayor, 58
Tel.: 918 802 692
area51@confederacion.com

ALCOBENDAS
C/ Ramón Fernández Guisasola, 26
Tel.: 916 520 387
pegaso@confederacion.com

BARCELONA
C/ Diputació, 206
Tel.: 933 232 235
odyssey@confederacion.com

BARCELONA
CC. Glories
Avda. Diagonal, 280
Tel.: 934 860 064
ueshiba_army@confederacion.com

BENIDORM
C/ Tomás Ortuño, 80
Tel.: 966 806 982
templarios@confederacion.com

BURGOS
C/ Avellanos, 4
Tel.: 947 271 166
atlantis@confederacion.com

CASTELLÓN
Av. Rey Don Jaime, 43
Tel.: 964 340 053
solaris@confederacion.com

ELCHE (Alicante)
C/ Alfonso XII, 20. Local B.
Tel.: 965 459 395
phobos@confederacion.com

FUENGIROLA (Málaga)
Ed. Windsor Park
Av. Jesús Santos Rein, 19
Tel.: 952 666 663
memorycall@confederacion.com

GIRONA
C/ Emili Grahit, 63-67
Tel.: 972 224 729
rocket_factory@confederacion.com

GRANADA
C/ Luis Braille, 8
Tel.: 958 258 820
nova@confederacion.com

IRÚN
C/ Luis Mariano, 7
Tel.: 943 635 293
warriors@confederacion.com

LEGANÉS
C/ Mesones, 7
Tel.: 916 898 842
nigromantes@confederacion.com

LOGROÑO
Avda. Doctor Múgica, 6
Tel.: 941 287 089
vastagos@confederacion.com

MADRID-Callao
C/ Preciados, 34
Tel.: 915 238 011
recios@confederacion.com

MADRID-Moncloa
C/ Meléndez Valdés, 54
Tel.: 915 500 250
deimos@confederacion.com

MADRID-Vallecas
Av. Mariana Pineda, 1
Tel.: 914 788 657
harkonnen@confederacion.com

NUEVAS FRANQUICIAS:
917 791 304
y expansion@confederacion.com

MÁLAGA
Pº de los Tilos, 30
Tel.: 952 362 856
raptors@confederacion.com

MÓSTOLES
Avda. Portugal, 8
Tel.: 916 171 115
rebel_moon@confederacion.com

MOTRIL
C.C. RADIO VISIÓN
C/ Nueva, 44
Tel.: 958 600 434 ext. 208
radi@confederacion.com

PAMPLONA
C/ Iturrama, 28 (trasera)
Tel.: 948 198 031
hackers@confederacion.com

SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE:
902 15 23 18
y atencion_cliente@confederacion.com

PAMPLONA (Barañain)
Av. de Pamplona, 33
Tel.: 948 074 447
dock_bay@confederacion.com

SAN SEBASTIÁN
Avda. Isabel II, 23
Tel.: 943 445 660
shogun@confederacion.com

STA. CRUZ DE TENERIFE
Av. Bélgica, 1 (Ed. Chapatal)
Tel.: 922 222 404
nivel21@confederacion.com

VALENCIA
C/ Ribera, 8
Tel.: 963 940 311
falcons@confederacion.com

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA EL 31 DE OCTUBRE DE 2002. NO ACUMULABLE A OTRAS OFERTAS O DECUENTOS. PRECIOS CON IMPUESTOS INCLUIDOS.

WARCRAFT III
VALE POR 2 €
DE JUEGO
GRATIS
5x3
NO TE OLVIDES
DE PRESENTAR
TU CARNET DE SOCIO

BUG DE VELOCIDAD

Pioneer revisa el firmware de sus grabadoras de DVD



La compañía de hardware Pioneer ha detectado un fallo en la velocidad de grabación de sus regrabadoras. Éste se detectó al intentar superar las pruebas de certificación de los nuevos soportes que permitirán a las regrabadoras exprimir la velocidad de grabación con la que fueron concebidas. El error afecta las velocidades de escritura a 4x, para los DVD-R, y 2x para los DVD-RW y afecta a los modelos para ordenador DVR-A03, DVR-A04, DVR-103 y DVR-104.

Como solución de urgencia, Pioneer ha puesto a disposición de los usuarios el nuevo firmware que corrige este defecto. Podrás encontrar el software necesario y las instrucciones sobre cómo implementar la solución en la página http://www.pioneer-eur.com/update.

VIA EPIA

¿Por qué no en el salón?



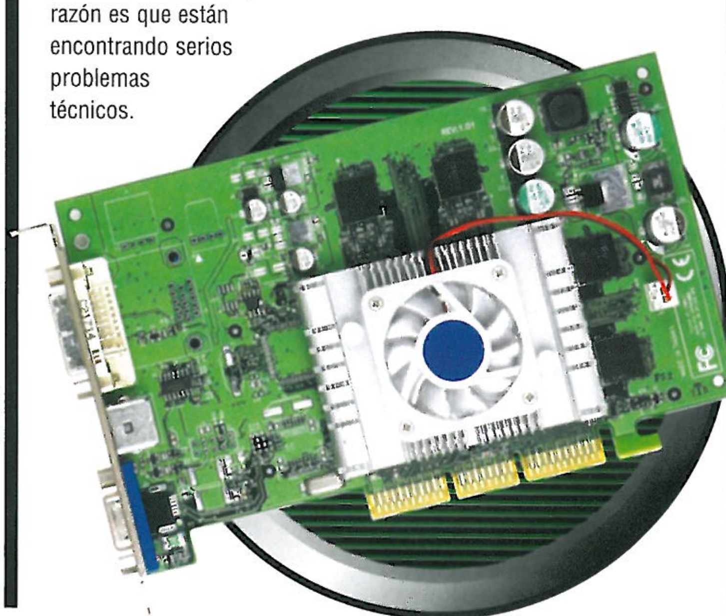
El C3 es un nuevo procesador de VIA cuya principal característica es su alimentación a bajo voltaje. Esto significa que sólo necesita un pequeño ventilador o un disipador de aluminio para obtener la refrigeración necesaria, lo que lo convierte en especialmente silencioso frente a los Pentium y demás procesadores de última generación. Además, su placa base sólo mide 170 x 170 mm y lleva incorporado tanto audio como vídeo, conexión a red y dos puertos USB. Los fabricantes de cajas no han dudado en presentar nuevos diseños con los que se incorpora este ordenador a los equipos de audio y vídeo convencionales. Diseños en negro y elegantes que te permitirán tener en el salón de casa un PC para complementar las opciones habituales en un reproductor de imagen y sonido.

NVIDIA Y EL 8X

nVidia actualiza sus tarjetas

Todo apunta que el fabricante ha decidido actualizar sus tarjetas de gama baja, las GeForce 4 MX420 y la GeForce 4 MX440 SE, para que soporten el nuevo bus AGP a 8x. De momento, nVidia no ha reconocido nada a nivel oficial, pero parece que las tarjetas ya se están fabricando. La llegada del AGP 8x dejará un hueco importante dentro de la gama de tarjetas de bajo precio. De momento, sólo las recientes tarjetas Xabre apelan a los bolsillos más vacíos.

En otro orden de cosas, parece probable que nVidia posponga el lanzamiento de su nuevo procesador, el NV30, hasta el primer trimestre del próximo año. La razón es que están encontrando serios problemas técnicos.



AUDIGY 2

Creative luce su nueva gama de tarjetas

El lanzamiento de la nueva tarjeta de gama alta de audio de Creative está previsto para finales de año. En *Game Live* asistimos al acto oficial de presentación de esta nueva herramienta gráfica y fuimos de los primeros en conocer sus notables especificaciones técnicas.

Por un lado, la tarjeta soportará el DVD audio, descodificará el Dolby Digital EX con ocho canales y, como gran novedad, contará con el certificado oficial de THX. Y eso no es todo: la relación señal-ruido será de 106 DB, y la franja de frecuencias se moverá de 10 Hz a 46, mientras que la grabación real alcanzará los 24bit/96KHz.

Para poder sacar el máximo rendimiento a esta tarjeta de audio, ya están en preparación una nueva generación de altavoces. Los primeros de ellos , los MegaWorks 550D, los va a editar la marca Cambridge Soundworks y utilizarán el sistema 6.1.

De momento, no hay foto de esta prometedora tarjeta de audio externa, así que te mostramos la de su hermanita mayor.

AMD Y LAS 0,13 MICRAS

El procesador Hammer se quema

Problemas con la insolación de los nuevos procesadores hacen prever que AMD retrasará la aparición de sus nuevos procesadores Hammer hasta el próximo año. El proceso a 0,13 micras es crucial para que los nuevos procesadores de la marca puedan doblar la memoria caché hasta alcanzar los 512 Kb. El problema reside en que la insolación no es la adecuada, lo que motiva que los procesadores creados no alcancen las expectativas de la compañía. Con este retraso, los primeros procesadores que incluirán esta tecnología van a ser casi con toda seguridad los 2800+ y 3000+. No es de extrañar que Intel aproveche esta situación para obtener un mejor posicionamiento en el mercado. Sin duda, un varapalo para las aspiraciones de AMD.

BAZAR DIGITAL



SONY CRXP90MU

Se trata de un combo grabador de CD a 24x/10x y reproductor de DVD. Su tamaño es rmuy reducido y utiliza un puerto USB 2.0 para comunicarse con el PC. Además, incorpora la nueva tecnología Power-Burn para proteger las grabaciones. En su parte frontal, tiene una ranura Memory Stick que permite aumentar la capacidad del dispositivo y transferir archivos a CD.

Precio: 500 €

EK1501

Eucotek lanza un nuevo monitor de 15' TFT con soporte para una resolución de 1024 x 768. La pantalla cuenta con un vistoso diseño parecido a los de Apple e incorpora altavoces estéreo. Su luminosidad es de 250 cd/m2, el ángulo de visión de 120° y tiene un contraste de 1:400. Sin duda, una bonita pieza para el escritorio.

Precio: 533 €

MSI KT4 Ultra

MSI lanza una placa base para procesadores Athlon XP basada en el controlador KT400 de vía. Soporta memoria RAM DDR a 400 MHz e incluye soporte para seis puertos USB 2.0. Existe la posibilidad de adquirir la placa con audio y LAN integrado. La ranura AGP está optimizada para soportar los 8x.

Precio: 120 €

Trust 1200 Wireless Tablet

Buenas noticias para los artistillas virtuales: Trust acaba de lanzar una tabla de dibujo para compatible que utiliza la conexión USB. Dispone de una superficie útil de 305 x 288 mm y el bolígrafo inalámbrico dispone de tres botones y es sensible a 512 niveles de precisión. La tableta incorpora un ratón óptico adicional de tres botones.

Precio: 135,50 €

LA ÚLTIMA HORNADA

ATI y Matrox presentan sus nuevas tarjetas

Llega el DirectX9. Y con él, el enésimo capítulo de la dura pugna entre fabricantes para acercarse a la tarjeta perfecta. ATI y Matrox son los primeros en coger al vuelo el tren de la nueva generación. Como se trata de pesos pesados, vale la pena ver de qué son capaces.

Ya falta poco para que la versión final de DirectX9 vea la luz. El software aún esta en fase de testeo, y es más que probable que vea la luz antes de fin de año. La nueva versión deja un margen superior para la programación y hace posibles mejores gráficos con menos rutinas. Pero la novedad más interesante tal vez sea el paso a la versión 2.0 de los vértex y píxel shaders. La nueva versión permite ejecutar mayor cantidad de código por ciclo. Si tenemos en cuenta que, por lo general, cuanto más código, mejores gráficos, la cosa promete. En cuanto a los píxel shaders, la nueva versión soporta hasta 16 texturas diferentes por ciclo frente a las seis que se podían llevar a cabo hasta ahora.

Matrox y ATI han sido los primeros en subirse al carro del futuro DirectX9, aunque el primero ha dejado de lado algunas de las características de la nueva API de Microsoft. ATI, a su vez, ha decidido avanzarse a los demás fabricantes ofreciendo un producto plenamente adaptado a los tiempos que corren. Habrá que ver si esta arriesgada apuesta da resultado, pero de momento las expectativas de las nuevas Radeon son inmejorables.

Matrox, por su lado, parece reincidir en errores de antaño y ha editado una tarjeta, la Parhelia, con ciertas insuficiencias que pueden hacer que pase desapercibida. Como las versiones anteriores, se muestra excelente en los entornos 2D pero no da la talla en el campo de las 3D. En fin, que éstas son las tarjetas que van a marcar el futuro inmediato.

ATI Radeon 9700 Pro



De entrada, hay que dejar claro que esta tarjeta es la mejor de la saga. El fabricante canadiense también introducirá en breve las versiones 9000 y 9700 sin el Pro, pero esas tarjetas no llegarán a nuestro país más que a través de los fabricantes que compren la licencia para estas tarjetas. ATI ha utilizado la tecnología de 0,15 micras para crear su nuevo procesador: R300. Esto ha permitido al fabricante incluir en él hasta 110 millones de transistores en el núcleo de la GPU o VPU, como prefiere denominarla ATI. El procesador utiliza una velocidad de 325 MHz, por encima de los 300 de las GeForce4 Ti 4600. Además, la Radeon Pro ofrece soporte para AGP 8 x y el R300 alberga hasta cuatro unidades de proceso. Esto es lo que le da ven-

FABRICANTE: ATI
DISTRIBUIDOR: ATI
CARACTERÍSTICAS: Procesador de 256 bits a 325 MHz, 128 MB de memoria DDR a 550 MHz, AGP 8 x.
PRECIO: Por determinar

RADEON PASA DE ESPAÑA

El fabricante canadiense no va a distribuir su tarjeta en nuestro país. Dicha distribución correrá a cargo de los fabricantes que se hagan con la pertinente licencia. Entre los que ya han anunciado que piensan crear tarjetas basadas en el chip de ATI, destacan Hercules, PowerColor y GigaByte.

taja frente a las tarjetas de nVidia en los bancos de pruebas. Además, la VPU es capaz de soportar memorias de hasta 256 MB aunque las primeras placas vienen equipadas con 128 MB de memoria DDR a 620 MHz.

Al igual que ocurría con las VooDoo de última generación, la placa de ATI precisa de alimentación adicional. También se la ha provisto de un aparatoso sistema de refrigeración para mantenerla en las temperaturas óptimas de funcionamiento. Una de las novedades del DirectX 9 es el soporte para programar tanto los píxel como los vertex shaders por hardware. Esto es lo que se denomina Smartshader, y la tarjeta de ATI soportará la versión 2.0 de esta tecnología. Así que la tarjeta es capaz de renderizar hasta 16 texturas de píxeles y manejar fluidamente hasta 1024 instrucciones por ciclo para los vértices.

También incluye soporte para HyperZ III, la tecnología encargada de detectar y descartar los píxeles ocultos. En esta nueva versión, se ha optimizado para que consuma la mitad del ancho de banda que ahora utilizaba y el buffer se limpie más rápidamente. Tampoco se han olvidado de mejorar la llamada Truform, tecnología nativa de ATI que también pasa a versión 2.0. En la nueva versión, no podía faltar la tecnología *displacement mapping* (cálculo en tiempo real de polígonos necesarios en una situación concreta) que va a incluir DirectX9.

Si hay algo que marcaba la diferencia entre las tarjetas de ATI y las de nVidia era el soporte multimedia. La nueva tarjeta soporta resoluciones de hasta 1024 x 768 en su salida hacia el televisor. La tarjeta incorpora un descodificador MPEG-2 que reduce el uso de la CPU para esta tarea. El resultado son imágenes de alta calidad.

No hay ninguna duda de que la Radeon 9700 Pro está llamada a ser una de las mejores tarjetas del momento. Queda por ver cuál será la reacción de nVidia, pero lo cierto es que esta tarjeta ofrece unas excelentes prestaciones.

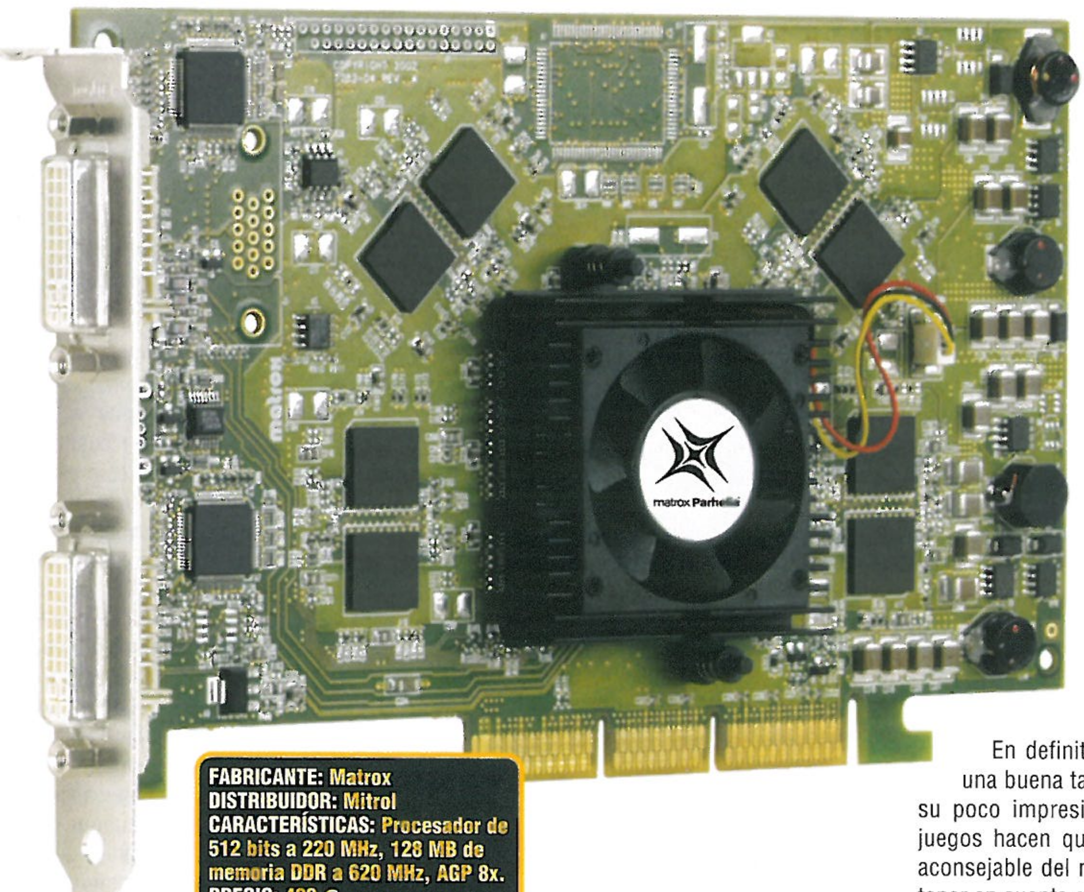
Matrox Parhelia 512

Parecía que Matrox iba a subirse al carro de los 3D para juegos y aplicaciones con su nuevo procesador de 512 bits, y lo cierto es que sobre el papel la tarjeta cuenta con unas excelentes perspectivas. Pero la nueva Parhelia es un producto con sus pros y sus contras que ofrece como característica más destacada el soporte para la tecnología Surround Gaming. Eso supone que la tarjeta es capaz de soportar hasta tres monitores, con lo que algunos juegos (los que hayan tenido en cuenta esta atractiva novedad) pueden verse de forma panorámica. Pero lo más probable es que no estés dispuesto a gastarte los ahorros en tres monitores, así que la utilidad del Surround Gaming es bastante relativa.

La velocidad de la GPU se sitúa en 220 MHz, velocidad similar a la de las tarjetas equipadas con el Ti4200. Mucho más impresionante es la velocidad de la memoria, que alcanza los 550 MHz. Además, tiene 128 MB de memoria DDR a 256 bits pero, al igual que ocurre con la Radeon 9700 Pro, el procesador soporta hasta los 256 MB de memoria. La tarjeta cuenta con cuatro unidades de proceso para las texturas. Eso la convierte en la mejor tarjeta para generar texturas, pero en los bancos de prueba para juegos se muestra como una herramienta gráfica algo lenta.

Sí que es cierto que la nueva tecnología 10 bit GigaColor que incluye es realmente impresionante. Consigue una cantidad de colores en la escena jamás vista. La tarjeta no genera FSAA a 16x, ya que el fabricante ha optado por el FAA a esa velocidad. La principal característica del Fragment anti-aliasing reside en que la tarjeta decide en qué zonas hay que aplicarlo. Una vez detectadas, les aplica el efecto. Esto reduce considerablemente la labor de la GPU a la hora de renderizar la imagen. Así que, si quieres anti-aliasing en toda la escena, tendrás que conformarte con los 4x. La nueva tarjeta también soporta el nuevo *displacement mapping*.

En definitiva, Matrox ha fabricado una buena tarjeta, aunque su precio y su poco impresionante velocidad en los juegos hacen que no sea la opción más aconsejable del mercado. Eso sí, hay que tener en cuenta que algunas de las prestaciones que ofrece esta tarjeta no las encontrarás en ninguna otra.



FABRICANTE: Matrox
DISTRIBUIDOR: Mitrol
CARACTERÍSTICAS: Procesador de 512 bits a 220 MHz, 128 MB de memoria DDR a 620 MHz, AGP 8x.
PRECIO: 499 €

MSI GEFORCE 4 TI4600

Esta tarjeta recién editada por MicroStar se basa en los procesadores de última generación de nVidia. Se trata de un buen producto, que funciona a una frecuencia de 300 MHz para el procesador y viene equipado con 128 MB de memoria DDR a 660 MHz. Estas características la sitúan por encima de las Radeon 8500.

La tarjeta incluye unas excelentes opciones de entrada y salida de vídeo. Además, permite importar fácilmente vídeo analógico e incorpora el programa de edición de imágenes WinProducer. También permite utilizar el televisor como segundo monitor mediante el cable S-VHS, detalle que hasta ahora era una característica destacada de las tarjetas Radeon. La MSI soporta el anti-aliasing a velocidad de 4x, pero esto reduce bastante la velocidad de los juegos. Sólo podrás permitirte el lujo de echar mano de esta opción si tu máquina es potente.

FABRICANTE: MSI
DISTRIBUIDOR: Santa Bárbara
CARACTERÍSTICAS: Procesador a 300 MHz 256 bits, 128 MB de memoria DDR a 660 MHz, AGP 4x.
PRECIO: 465 €

9

En un contexto en que cada vez es más difícil marcar diferencias (con frecuencia, varios fabricantes acaban sacando al mercado casi el mismo producto), MSI ha apostado por acompañar su tarjeta de un software que lo hace especialmente apto para juegos. De entrada, los controladores vienen acompañados por el programa Tweak3D, que permite modificar la velocidad de la GPU y de la memoria para sacarle el máximo partido a la tarjeta. Así que los aficionados al overclocking de los gráficos no necesitarán herramientas adicionales: el fabricante se las proporciona. El paquete también incluye juegos como *No One Lives Forever*, *Aquanox* o *Sacrifice*. Una tarjeta estable y pensada para jugadores. Aunque nada barata.

3D BLASTER 4 TI4200

Creative Labs ha sido uno de los pocos fabricantes que ha diversificado su catálogo de tarjetas de gama alta. De hecho, cuenta con versiones Ti4200, 4400 y 4600, algo de lo que muy pocos fabricantes pueden presumir. La Ti4200 es el eslabón superior a la MX460. Supone un salto cualitativo importante, y su precio es muy ionferior al de las Ti4600. La GPU funciona a una velocidad de 250 MHz, viene equipada con memoria DDR a 444 MHz y alcanza los 7,1 GB por segundo. Curiosamente, en los bancos de pruebas, la tarjeta arroja peores resultados que la versión de 64 MB en todas las resoluciones, ya que aquella versión alcanza los 500 MHz. Obviamente, el disponer de más memoria permite notables resultados con las opciones de anti-aliasing al máximo.

FABRICANTE: Creative
DISTRIBUIDOR: Creative
CARACTERÍSTICAS: Procesador a 250 MHz 256 bits, 128 MB de memoria DDR a 444 MHz, AGP 4x.
PRECIO: 194 €

7

Si andas buscando una tarjeta de última generación a buen precio, no dudes que ésta es una opción muy a tener en cuenta. Su precio es inferior a las Radeon 8500, incluso a las GeForce3 Ti 500, y prácticamente equiparable a las versiones MX de otros fabricantes. La llegada de las tarjetas de nueva generación, con soporte 8x y diseñadas para que se adapten a las particularidades del DirectX9 aunque sea a un precio desorbitado, hace que esta tarjeta sea una excelente opción para estar al día sin necesidad de hipotecar los ahorros de toda una vida.

XABRE XP 400

Se consolida la alternativa

Hasta ahora, el mundo de los procesadores para tarjetas gráficas ha estado dominado por dos grandes compañías. Por eso es de agradecer que aparezcan nuevos aspirantes a alterar este régimen de semi-monopolio. Como Powercolor, que ha equipado sus tarjetas con el chip gráfico SIS.

Por fin alguien parece dispuesto a plantarle cara a ATi y nVidia. Se trata de SIS, creadores del chip SIS 330. Powercolor ha recogido el guante utilizando este nuevo procesador como base para su tarjeta gráfica Xabre XP400. Este producto se comercializa en dos versiones con configuraciones de memoria RAM distintas. En los dos casos, el fabricante ha apostado por la memoria DDR, que ofrece mayores prestaciones frente a la SDRAM.

La que nos atañe es la versión de 128 MB, con la que Powercolor pretende codearse con las Radeon 7500 o las nVidia MX. El chip no es una novedad. De hecho, se ha venido empleando en algunos ordenadores portátiles. Pero sí es realmente novedoso que abandone la placa base para convertirse en tarjeta de vídeo AGP. El objetivo: conquistar la gama baja de tarjetas con un precio competitivo.

La tarjeta utiliza los nuevos estándares de bus AGP 8 x. También soporta velocidades inferiores, pero lo cierto es que el ancho de banda a esta velocidad alcanza los 2,1 GB por segundo frente al 1 GB en que se queda cuando se emplea un bus 4 x. De hecho, no es muy recomendable el emplear esta tarjeta con buses inferiores, ya que la velocidad cae en picado y pone en peligro los buenos resultados en el vértex shader. A excepción de lo que ocurre con las tarjetas de gama alta, esta faceta se emula a través de software, y en esto la Xabre no difiere de la MX de nVidia. Esta emulación provoca que, en algunos juegos y con resoluciones superiores a los 1024 x 768, la necesidad de echar mano de la CPU comprometa el rendimiento del juego. También hay que tener en cuenta que el píxel shader genera un volumen de información importante que debe llegar a tarjeta, y eso puede comprometer la calidad de su respuesta.

7,5

FABRICANTE: Powercolor
DISTRIBUIDOR: Powercolor
CARACTERÍSTICAS: Procesador a 250 MHz 256 bits, 128 MB de memoria DDR a 500 MHz, AGP 8x.
PRECIO: Por determinar USD109.00

En el banco de pruebas

La tarjeta viene acompañada, además de por los controladores actualizados, por un curioso software, el 3D Wizards, que permite la visión en 3D, mediante el empleo de gafas especiales o las bicolor rojas y verdes. También incluye el dispositivo Eagle Eye, que permite ejecutar los juegos viendo a través de las paredes y observar las tramas que conforman el escenario. Además de estas funciones, la tarjeta soporta distintos monitores e incorpora un descodificador de TV. Lo realmente novedoso es que se puede controlar el tamaño de la imagen, tanto vertical como horizontal, de esta salida a TV.

A nivel práctico, esta tarjeta se sitúa entre la MX440 y la MX460 de nVidia. Siempre que hablemos de resoluciones de 1024 x 768, la Xabre supera a la primera. En algunos juegos, bajo Open GL, llega a superar a la MX460 incluso a resoluciones superiores a los 1024 x 768. Lo mismo ocurre después de someter a la tarjeta a los designios del 3D Mark 2001 SE. En ellos, supera a la MX460 hasta los 1600 x 1200 de resolución. De hecho, la tarjeta de Powercolor alcanza resoluciones de hasta 2048 x 1536. Claro que esto queda supeditado, en gran parte, a la potencia de la CPU y a que el bus 8 x funcione correctamente. No obstante, seamos realistas, si optas por una tarjeta de bajo coste, difícilmente buscarás resoluciones que pasen de los 1280 x 1024.

En algunos juegos, puedes encontrar rendimientos inferiores a los que ofrecen las Radeon 7500 o las MX. No obstante, ello se debe más a problemas de compatibilidad con los controladores y al buen funcionamiento del bus. SIS trabaja a fondo para ir ofreciendo drivers actualizados, problema con el que ATI se viene enfrentando desde hace tiempo.

En definitiva, esta tarjeta es una seria opción si pretendes cambiar tu tarjeta por una de última generación pero de gama asequible. Sólo tienes que tener en cuenta que tu placa base soporte los 8 x en su bus AGP. De lo contrario, su rendimiento en algunas facetas quedará algo limitado.





FF380 FORCE FEEDBACK RACEMASTER

Agárrate, que vienen curvas

Nada como un buen volante con un par de pedales para sacarle el máximo partido a tus juegos de carreras preferidos. **Si además es sólido** y capaz de hacerse notar mientras juegas, **mejor que mejor**, ¿no?

Desde luego, puestos a pilotar un coche virtual, es mejor hacerlo con un volante entre manos que a golpe de gamepad o teclado. Trust lo sabe y por eso no deja de deleitarnos con periféricos como esta combinación de volante con pedales. Con él, puedes convertir tu PC en todo un bólido de F1 siempre, claro está, que tu procesador lo permita.

El diseño del volante es atractivo, no resulta demasiado voluminoso y su circunferencia ha sido recubierta con plástico blando para facilitar la adherencia y el manejo. La base se sujeta a la mesa mediante una ventosa situada en la parte posterior y el consabido tornillo para fijarlo en la mesa. Eso permite una buena fijación: se mantiene firme por muchos volantazos bruscos que des mientras juegas.

El fabricante ha estado trabajando a fondo en la creación de un motor capaz de ofrecer al mismo tiempo resistencia al giro y vibraciones. Aun así, funciona mejor la resistencia, ya que el volante no vibra de forma todo lo convincente que sería de desear. Su ángulo de giro es muy amplio: alcanza los 250º. Siempre que el juego te permita la configuración del recorrido de los ejes (en *Grand Prix 4*, por ejemplo), la respuesta del volante te parecerá francamente buena.

Como muestra, un botón

En la parte interior del volante encontrarás seis botones. Justo detrás están las palancas destinadas al cambio de marchas. Su acceso es muy fácil, ya que, como hemos comentado, el diámetro del volante no es exagerado. La novedad de este conjunto es que se ha incluido un sombrero de ocho direcciones destinado a llevar a cabo el movimiento de cabeza del piloto si el juego lo permite. Es un buen detalle, pero la lástima es que se ha ubicado en un lugar poco accesible, en la parte inferior del volante. Hubiera sido más práctico colocarlo cerca de la zona de agarre para que se pudiese acceder a él con el dedo pulgar y sin soltar el volante.

Los pedales que lo acompañan son muy compactos y ofrecen una buena resistencia cuando los pisas. Con esto se gana precisión, ya que no se hunden a la primera de cambio. Su diseño no es demasiado atractivo, pero cumplen con su función perfectamente. El grado de precisión, una vez más, varía de un juego a otro.

Los pedales van conectados al volante mediante un conector tipo mini-DIN aéreo. En la base del volante se encuentran también la clavija de alimentación de corriente y el cable con la clavija USB. La instalación es fácil. Basta con conectarlo e instalar los controladores que lo acompañan.

El calibrado del dispositivo se lleva a cabo desde el panel de control de Windows, en el apartado de los dispositivos de juego. Esto garantiza una buena compatibilidad con los juegos, aunque es posible que eches de menos software de configuración como el que incluyen los SideWinder de Microsoft, ya que eso mejoraría la compatibilidad con los juegos. En resumen, el FF380 es un buen volante, cómodo, con excelente respuesta y vibraciones prometedoras, y los pedales no están nada mal, con lo que puede decirse que este lote es una opción atractiva.



FABRICANTE: Trust
DISTRIBUIDOR: Trust
CARACTERÍSTICAS: USB, rotación de 250º, ocho botones, sombrero de dirección, Force Feedback.
PRECIO: 98,60 €



TRUST 3000 P 5.1 SOUNDWAVE

La potencia hecha altavoz

En materia de **altavoces potentes a un precio razonable**, Trust resulta una opción muy interesante. Su nuevo producto, **el 3000 P 5.1, aporta** un nuevo diseño, **cambios importantes en el subwoofer** y una buena relación calidad precio.

Trust ha ampliado su oferta de altavoces 5.1 con los 3000 P, los más potentes de su catálogo. Los principales cambios han afectado al subwoofer, que está construido en madera y utiliza la tecnología Bass Reflex, con lo que ha visto incrementada su potencia hasta los 20 W (5 W en los satélites). De hecho, la gama de frecuencias reproducibles con estos altavoces abarca desde los 40 hasta los 20 KHz. La apertura para la descompresión de la caja se encuentra en la parte frontal, mientras que el altavoz se ha colocado en la parte posterior. Por supuesto, los bajos suenan poderosos.

La entrada de audio en el equipo se realiza a través de un conector mini-DIN de nueve patillas ubicado en la parte posterior del subwoofer. A su lado se encuentran las conexiones mini-jack para los satélites. En la parte frontal se han incluido controles de volumen independientes para los bajos, el altavoz central y los traseros, además del volumen general.



7

FABRICANTE: Trust
DISTRIBUIDOR: Trust
CARACTERÍSTICAS: Altavoces 5.1, subwoofer 20 W RMS Bass Reflex, satélites 5 W RMS, entrada de audio analógica.
PRECIO: 107, 17 €

Cómodo y elegante

Aunque no se haya optado por un panel de control de sobremesa, algo que permite regular el volumen de forma cómoda, sí se ha tenido en cuenta un detalle tan importante como es dotar a los satélites de cable suficiente para que puedas situarlos donde prefieras. Los satélites, salvo el aumento de potencia y el tamaño de la caja, no han experimentado cambios respecto a los del modelo anterior. Continúan siendo de plástico y son más estrechos en la parte posterior que en la frontal. Se han tapizado con tela negra, lo que les da un diseño más elegante. El equipo está perfectamente blindado para evitar interferencias con el monitor.

El talón de Aquiles de este conjunto son las distorsiones que aparecen cuando se reproducen sonidos con un volumen muy alto. No obstante, el sistema cuenta con suficiente potencia para garantizar una audición perfecta en volúmenes medios. Quizás no sea ideal para escuchar música clásica, pero es muy apto para los juegos de ordenador.

Trust 514DX 5.1 Sound Expert Optical

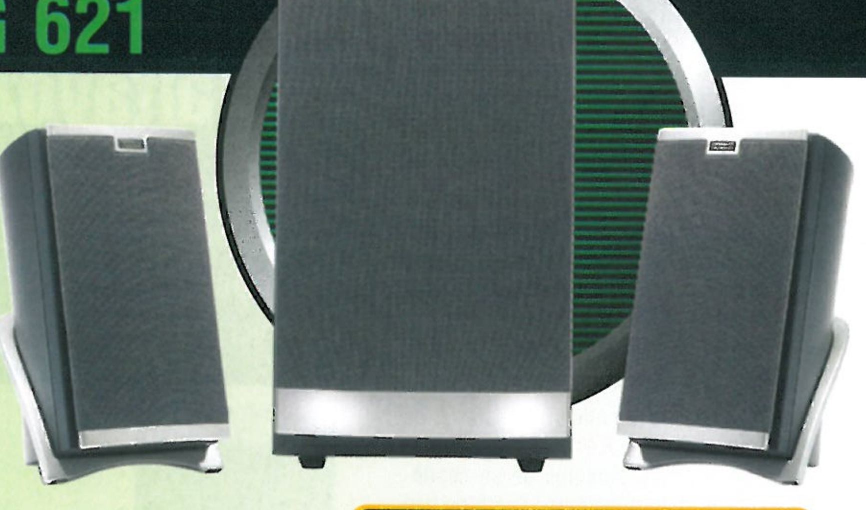
Por descontado necesitas una tarjeta de sonido 5.1 para poder sacar partido a estos altavoces. En este sentido, Trust acaba de lanzar una versión mejorada de la 511 5.1 Sound Expert Digital Surround. La 514DX 5.1 incorpora una entrada y salidas de audio tanto ópticas como digitales para satisfacer las necesidades de los más exigentes. La tarjeta soporta tanto la entrada como la transmisión y la conversión de audio de formáto analógico a digital y viceversa. Al igual que en su versión anterior, incluye un procesador para simular el sonido 5.1 y soporte para EAX.

FABRICANTE: Trust
DISTRIBUIDOR: Trust
CARACTERÍSTICAS: PCI, AC3, EAX , conexión de entrada y salida SPDIF óptica, interfaz MIDI MPU-401, puerto para joystick.
PRECIO: 68,18 €





ALTEC LANSING 621



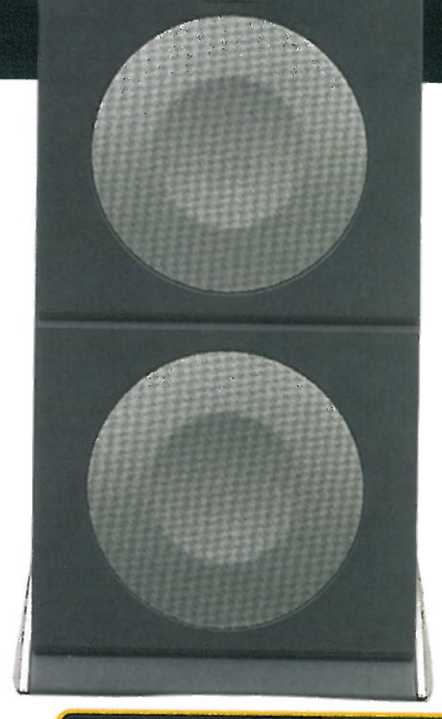
Si quieres mejorar el sonido de tu PC sin pasarte aún a las opciones 5.1, Altec te propone estos altavoces 2.1 de 100 W RMS. El conjunto consta de un par de satélites de dos vías y un poderoso subwoofer de madera. En la parte posterior de la caja se encuentran las conexiones de los satélites, un control de volumen para el subwoofer y dos entradas de audio. El alimentador eléctrico también está en su interior.
Una de sus características principales es que dispone de dos entradas de audio, lo que permite la conexión de dos dispositivos al mismo tiempo. De esta forma, no te verás obligado a conectar y desconectar cuando quieras utilizar dos o más equipos a la vez. Para aumentar la conectividad, el fabricante incluye un cable adicional RCA mini-jack para otros dispositivos.
Gracias a la inclusión de dos altavoces en los satélites, el conjunto reproduce sonidos medios y agudos con ejemplar solvencia. La distorsión es mínima incluso cuando los empleas con potencias elevadas, pero dan un sonido más nítido cuando se reproduce en volúmenes medios.
El subwoofer es especialmente atronador, ya que reproduce en frecuencias más bajas de lo habitual (a partir de los 35 Hz). Dispone de una abertura en la parte posterior que facilita el escape de vibraciones, pero probablemente acabes denunciado por algún vecino si lo utilizas al máximo de su potencia.
El conjunto se complementa con un panel de control de sobremesa que permite el control del volumen, así como el apagado y encendido del equipo. Si buscas una solución 2.1 de calidad, éste es un buen referente, aunque echarás de menos detalles como que el control del volumen del subwoofer esté en el mando.

FABRICANTE: Altec Lansing
DISTRIBUIDOR: Altec Lansing
CARACTERÍSTICAS: Dos satélites de 25 W RMS, subwoofer de 50 W RMS, frecuencia de respuesta de entre 35 Hz y 20 KHz, control de sobremesa.
PRECIO: 169,00 €

8,5

ALTEC LANSING 2100





El principal atractivo de estos altavoces es su diseño. Altec Lansing ha utilizado unas estilizadas peanas para sus diminutos altavoces de sobremesa. Además, los conos de éstos están fabricados con aluminio neodymium para mejorar su respuesta en los graves. Aun así, el resultado no es del todo satisfactorio: se pierden bastante las frecuencias medias, sobre todo si se escucha a bajo volumen.
El subwoofer está construido en madera. Dispone de dos altavoces de cuatro pulgadas y una apertura en la parte posterior para aligerar la compresión y reforzar el sonido. Lo cierto es que los sonidos bajos son realmente atronadores. En la parte posterior de este dispositivo se encuentran las conexiones y un pequeño controlador de volumen para el subwoofer. Al igual que el lote anterior, este conjunto incluye un mando de sobremesa que permite controlar el volumen general y apagar el equipo. El alimentador está incorporado en el subwoofer. El conjunto se conecta a la tarjeta sonido mediante un mini-jack, lo que permite utilizar los altavoces con otros dispositivos, ya sean reproductores de MP3, lectores de CD, etc. Además, el fabricante incluye un cable conversor de RCA a mini-jack para aumentar su conectividad.
El Altec Lansing 2100 es un buen conjunto, aunque resulta más adecuado para reproducir el sonido de los juegos que para escuchar música, ya que los satélites suenan un tanto planos en frecuencias medias.

FABRICANTE: Altec Lansing
DISTRIBUIDOR: Altec Lansing
CARACTERÍSTICAS: Dos satélites de 5 W RMS, subwoofer de 16 W RMS, frecuencia de respuesta de entre 40 Hz y 20 KHz, control de sobremesa.
PRECIO: 119,00 €

6

MEMOREX MX5500RF

Si buscas un teclado multimedia que además sea inalámbrico, Memorex te propone este combo. El teclado incorpora 16 botones adicionales. Puedes reprogramarlos, pero las funciones que estos botones asumen por defecto tienen que ver con apagar o suspender energía, navegar por Internet o controlar la reproducción y el sonido. El software que lo acompaña permite asignar todo tipo de funciones, incluidas las de ejecutar programas con sólo pulsar un botón concreto.
El teclado utiliza el sistema de membrana, por lo que resulta muy agradable al tacto. También se ha tenido muy en cuenta en el diseño la ergonomía e incluso incorpora un reposamanos de plástico blando. Lo que echarás de menos es un *led* que indique cuándo están activados el teclado expandido o las mayúsculas. Cuando activas una de estas opciones, aparece un mensaje en la pantalla que te informa de tal hecho, pero en cuanto empiezas a teclear, se pierde esa referencia.
El lote incluye un ratón de bola también inalámbrico. Al extremo del receptor se encuentran las dos clavijas PS/2, una para cada dispositivo. El ratón dispone de cuatro botones frontales y un quinto incluido en la rueda de desplazamiento. Los tres botones adicionales son perfectamente configurables mediante el software que lo acompaña. Es cómodo y muy preciso, aunque tal vez un poco pesado. El conjunto en general dispone de buenas prestaciones. Lo podrás encontrar tanto en diseño de color blanco como en una mucho más elegante y algo más cara versión en negro y plateado.

FABRICANTE: Memorex
DISTRIBUIDOR: Memorex
CARACTERÍSTICAS: Teclado por radiofrecuencia a 27 MHz, dos canales, 16 botones multimedia y alimentación con dos pilas AA; ratón con alimentación de dos pilas AAA, cinco botones y rueda de desplazamiento.
PRECIO: 90,00 € (cromo-negro) o 72,00 € (blanco).

8

MODEM BLASTER USB V.92

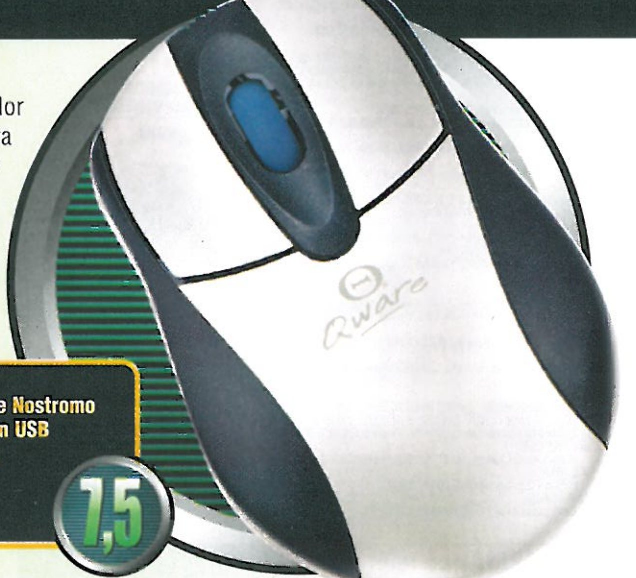
Si aún no te has pasado al ADSL, Creative te propone este módem USB externo de 56 K. Incluye soporte para tecnología V.90 y V.92 (permite atender el teléfono sin desconectarse), aunque esta última requiere de un software adicional que se descarga de forma gratuita. Además, utiliza el sistema de compresión V.44. En combinación con la tarjeta de sonido, el módem puede actuar como contestador automático. También soporta comunicaciones de voz y de fax.
Al ser USB, el módem se instala rápidamente y la configuración es sencilla. Una vez configurado, el propio módem recuerda tus datos para que puedas conectarte rápidamente sin tener que introducir la contraseña. Si buscas un módem para conectarte a través de la línea convencional, ésta es una buena inversión.

FABRICANTE: Creative Labs
DISTRIBUIDOR: Creative Labs
CARACTERÍSTICAS: Tecnología Conexan, soporte V.90 y V.92, USB.
PRECIO: 59,00 €

7

CORDLESS MOUSE

Qware ofrece una versión más económica de su ratón inalámbrico Optical Cordless Mouse. Esta versión no es óptica ni viene acompañada de un cargador de baterías. El diseño es idéntico y utiliza la tecnología de radiofrecuencia para comunicarse con el ordenador. El receptor dispone de conexión USB y el lote incluye también un adaptador para poder emplear el puerto PS/2 específico para los ratones. La alimentación del ratón corre a cargo de un par de pilas tipo AAA.
La instalación es rápida, sobre todo si utilizas el puerto USB. Viene acompañado por un programa que te permite configurar los dos botones laterales y el que se encuentra en la rueda de desplazamiento. El diseño es totalmente simétrico, lo que permite utilizarlo tanto con la mano derecha como la izquierda. Aunque se trata de un periférico de uso cómodo, tal vez resulte demasiado pesado. Con pilas alcalinas, su autonomía es más que aceptable. Una buena opción si quieres despejar tu escritorio de cables.



FABRICANTE: Qware
DISTRIBUIDOR: Herederos de Nostromo
CARACTERÍSTICAS: Conexión USB y PS/2, cinco botones (tres programables), rueda de desplazamiento.
PRECIO: 29,99 €

7,5



Expertos en informática

Nuevas tiendas

ALICANTE
Alicante C.C. Puerta de Alicante, L. B-48
Torrevieja C/ Fotógrafos Darblade, 13
ÁVILA
Ávila C.C. El Bulevar. Av. Juan Carlos I, s/n
CÁDIZ
San Fernando C.C. Gran Vía, 2. L. 11
MADRID
Alcorcón C.C. Tres Aguas (Carlos III), l. 158
MURCIA
Cartagena C/ Alameda de San Antón, 20
VALENCIA
Valencia C.C. Bonaire, L. B-352 Ctra. N-III Km. 345

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz C/ Adriano VI, 4 ✆945 134 149
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fúster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643
ASTURIAS
Oviedo C.C. Los Prados, L. 12 ✆985 119 994
BALEARES
Palma de Mallorca
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
• C/ Bolsería, 10
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
Inca C/ Pelaires, 10
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ✆933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
• C/ C.C. Diagonal Mar. L. 3660-3670 ✆933 560 880
Badalona
• C/ Soledad, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18 ✆937 192 097
Manresa
• C/ Alcalde Armengou, 18 ✆938 730 838
• C.C. Carrefour ✆938 730 838
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. La Plata. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C.C. Zoco Córdoba. ✆957 468 076
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas
• C.C. La Ballena, L. 1.5.2 ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
• C.C. 7 Palmas, L. 208 ✆928 419 948
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
Vecindario C.C. Atlántico, L. 29, Planta Alta ✆928 792 850
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming,13 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C. La Vaguada. L. T-038 ✆913 782 222
• C.C. Las Rosas. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fdez. Guisasola, 26 ✆916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, L. 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, L. 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor ✆916 562 411
Villalba C.C. Planetocio. Av. Juan Carlos I, 46 ✆918 492 379
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Pontevedra C.C. Vialia, L. 6. ✆986 853 624
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
SANTA CRUZ DE TENERIFE
Santa Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. L. B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. L. C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, L. 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, L. 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
Torrent C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ✆961 566 665
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza C/ Cádiz, 14 ✆976 218 271



NUEVO

SOTFWARE DE REGALO





Atlas Mundial Interactivo

Enciclopedia Multimedia PLANETA DeAGOSTINI

GAMER

SVGA CREATIVE GEFORCE4	Monitor Daewoo 17"
Memoria 256 MB. DDR	Sonido AC97
Disco duro 40,7 GB. IDE	Regrabadora LG 24x10x40x IDE
DVD-ROM 16x	Altavoces, Micrófono
Módem 56 KB. V92 (PCI)	Teclado y Ratón Multimedia

INTEL PENTIUM IV 2.0 GHz.

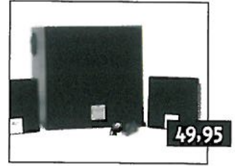
IMPUESTOS INCLUIDOS

GARANTÍA UN AÑO

1.049,95

Windows Millenium: 129,95 € · Windows XP: 134,95 €

CREATIVE INSPIRE 2.1 2400



49,95

Creative lanza estos nuevos y versátiles altavoces para PC, compuestos de dos mini altavoces y un subwoofer de alta calidad.

EASY POINT & CLICK



119,95

Cámara fotográfica digital de 1.3 Megapixels con flash incorporado y una capacidad de hasta 180 fotos.

TAMASHI MPX3



99,95

Reproductor portátil de CD audio y MP3 de alta calidad y atractivo diseño. Incluye riñonera porta-CD de regalo.

TDK XS-iV S60 2.1



67,95

Altavoces planos con sistema digital 2.1, que incluye Subwofer de última generación, con una excelente calidad de sonido.

CD-RW LG 40x12x40 IDE



84,95

GENIUS WIRELESS TWINTOUCH+



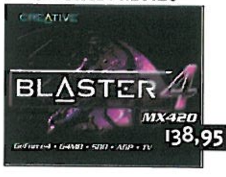
48,95

PENDRIVE 64 MB. USB HARD DRIVE



79,95

SVGA CREATIVE GEFORCE4 MX420



138,95

GENIUS SPEED WHEEL 2



49,95

GRAVIS X-TERMINATOR



37,95

INTERACT PC HORNET GAMEPAD



14,95

INTERACT PC RAIDER PRO USB



42,95

LOGIC 3 PC INTRUDER PAD USB



17,95

MICROSOFT SIDEWINDER GAMEPAD USB



34,95

MICROSOFT SIDEWINDER PRECISION 2 US



59,95

THRUSTMASTER TOP GUN FOX 2 PRO



54,95

pedidos por teléfono 902 17 18 19

pedidos por internet www.centromail.es



Expertos en videojuegos

IMPUESTOS INCLUIDOS





















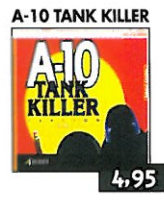
Título	Precio
ALIEN vs PREDATOR 2: PRIMAL HUNT	19,95
BATTLEFIELD 1942	47,95
CONFLICT DESERT STORM	44,95
CULTURES 2: LAS PUERTAS DE ASGARD	17,95
DIVINE DIVINITY	cons.
EMPERADOR: EL NACIM. DE CHINA	47,95
EMPIRE EARTH: THE ART OF CONQUEST	29,95
FILA WORLD TOUR TENNIS	32,95
HITMAN 2	49,95
ICEWIND DALE 2	39,95
IMPERIUM: LA G. DE LAS GALIAS	19,95
INDUSTRY GIANT II	34,95
KING OF THE ROAD	17,95
KOHAN: BATTLES OF HARIMAN	29,95
LOS SIMS: ANIMALES A RAUDALES	19,95
LOS SIMS: EDICIÓN DELUXE	44,95
MEDIEVAL: TOTAL WAR	47,95
NEVERWINTER NIGHTS	59,95
QUAKE 3 GOLD	32,95
STRONGHOLD CRUSADER	47,95
SYBERIA	49,95
TAZ WANTED	44,95
THE THING	47,95
UNREAL TOURNAMENT 2003	54,95

superventas

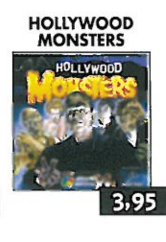
Título	Precio
CYCLING MANAGER 2	29,95
DUNGEON SIEGE	47,95
EUROPA UNIVERSALIS II	39,95
GTA 3	47,95
HEROES OF MIGHT & MAGIC IV	44,95
LOS SIMS	38,95
LOS SIMS: DE VACACIONES	19,95
LOS SIMS: PRIMERA CITA	17,95
MEDAL OF HONOR: A. ASSAULT	47,95
SOLDIER OF FORTUNE II: D. H.	49,95
THE SUM OF ALL FEARS (P. NUC.)	34,95
TZAR: EDICIÓN DE ORO	9,95

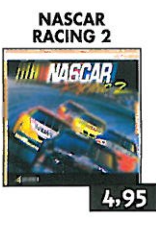
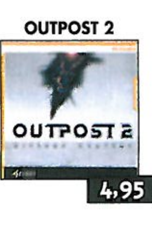
WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS ~~49,95~~ 39,95

















Título	Precio
A-10 TANK KILLER	4,95
ARCANUM	14,95
CAESAR II	7,95
F1 RACING CHAMPIONSHIP	9,95
HOLLYWOOD MONSTERS	3,95
IMPERIUM GALACTICA	7,95
KING'S QUEST VII	4,95
MIG ALLEY	3,95
NASCAR RACING 2	4,95
OUTPOST 2	4,95
PANZER DRAGOON	5,95
SIM FARM	8,95
SIM ISLE	8,95
SIM PARK	8,95
SIM TUNES	8,95
THE RISE & RULE OF ANCIENT EMPIRES-BUDGE	4,95
THRONE OF DARKNESS	14,95
TOTAL ANNIHILATION 2: KINGDOMS	2,95

¡resérvalos ya!

Título	Fecha
AGE OF MYTHOLOGY	noviembre
NEED FOR SPEED: HOT P. 2	noviem.
CIVILIZATION III PLAY THE W.	noviem.
FIFA 2003	noviembre
PRO RACE DRIVER	noviembre
HOTEL GIANT	noviembre
IGI 2: COVERT STRIKE	noviembre
COMBAT FLIGHT SIMULATOR 3	noviem.
HEARTS OF IRON	noviembre
PRISONER OF WAR	noviembre

pedidos por teléfono **902 17 18 19**

pedidos por internet **www.centromail.es**



Un **célebre asesino** con menos pelos que escrúpulos, **un proscrito** aún más célebre al mando de una cofradía de amigos del bosque **y una espía** que compagina la catana con el lápiz de labios **son los protagonistas estelares** de nuestra sección de demos de este mes.

HITMAN 2

INSTALACIÓN: D:\Demos\Hitman\Hitman.exe
GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: IO Interactive
EDITOR: Proein
REQUISITOS: PIII 500, 128 MB RAM, 54 MB libres en disco duro, tarjeta 3D de 16 MB, DirectX 8.0

El asesino alopécico con sentido de la justicia y reconocida lealtad ha vuelto. El número 47 está dispuesto a realizar los trabajos más arriesgados sin dejar el menor rastro. Si jugaste al primer *Hitman*, recordarás que no todo en este juego se limita a manejar con soltura las diferentes armas disponibles. El sigilo y el arte del camuflaje son elementos clave. Es algo que queda claro en la primera misión del juego, que es la que podrás probar en la demo.

Un consejo que esperamos te sea útil: espera el mejor momento para dejar fuera de combate a algún pobre transeúnte y apoderarte de sus vestimentas, ya que ello te ayudará a pasar desapercibido. Eso sí, por muy disfrazado que vayas, recuerda que existen áreas en las que se supone que ni tú ni casi nadie debería entrar. Si cruzas según qué puertas, saltarán las alarmas y lo tendrás muy difícil para alcanzar tu objetivo e irte después de rositas. Son gajes del oficio a los que no tardarás en acostumbrarte.

CONTROLES

Adelante: W • Atrás: S • Izquierda: A
Derecha: D • Agacharse: Control
Disparo: Botón izq. del ratón • Inventario: Botón dcho. del ratón • Realizar acción: E

Cómo instalar el CD

No hará falta que lo agites antes de usarlo. Basta con que lo introduzcas y dejes que el autoarranque haga el resto. ¿Que no tienes el autoarranque activado? Pues abre el navegador que utilices habitualmente y haz doble clic en inicio.exe en el directorio raíz del CD. Una vez cargada la página principal, podrás acceder a los múltiples bits de nuestro regalo del mes.
En caso de que no te aparezca la página principal, puedes instalar los diferentes programas haciendo doble clic en el ejecutable correspondiente, al que puedes acceder a través del navegador. En el caso de las demos, te indicamos la ruta de instalación en la ficha técnica de cada una de ellas.

SUMARIO

ROBIN HOOD: LA LEYENDA DE SHERWOOD

INSTALACIÓN: D:\Demos\Robin\Robin.exe
GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Spellbound
EDITOR: Wanadoo
REQUISITOS: PII 450, 128 MB de RAM, 122 MB libres en disco duro, DirectX 8.1.



Al puro estilo *Commandos*, controlarás a la trouppe de Robin. A los proscritos se les ha metido en la cabeza que deben colarse en un castillo fuertemente custodiado. Deberás aprovechar las habilidades especiales de cada uno. Para hacerlo más fácil, cuando debas recurrir por fuerza al uso de alguna de ellas, encontrarás un pergamino que te indicará cómo hacerlo.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón

NO ONE LIVES FOREVER

INSTALACIÓN: D:\Demos\nolf2\nolf2.exe
GÉNERO: Acción/Aventuras
DESARROLLADOR: Monolith Productions
REQUISITOS: PIII 500, 128 MB de RAM, 93 MB libres en disco duro, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 8.1.

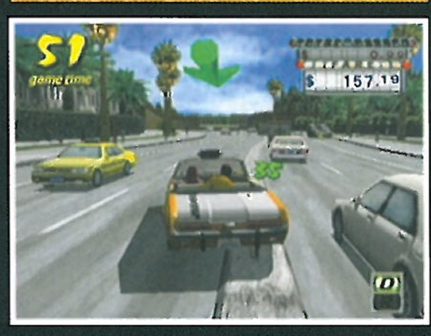


Esta demo es muy especial, ya que se trata de un nivel que no será exactamente así en la versión definitiva. Su funcionamiento es simple: la voluntariosa espía Cate Archer se ha infiltrado en el complejo residencial en el que se está celebrando la convención anual de asesinas ninja, así que la cantidad de enemigos a los que va a enfrentarse es muy alta.

CONTROLES
Adelante: W • **Atrás:** S • **Izquierda:** A • **Derecha:** D
Agacharse: C • **Saltar:** Espacio • **Disparo:** Botón izq. ratón • **Realizar acción:** Botón dcho. del ratón

CRAZY TAXI

INSTALACIÓN: D:\Demos\Crazy\Setup.exe
GÉNERO: Carreras
DESARROLLADOR: Sega
EDITOR: Planeta DeAgostini
REQUISITOS: PIII 450, 64 MB RAM, 53 MB libres en disco duro, DirectX 8.0.



Ahora tienes la oportunidad de saber si *Crazy Taxi* es un juego de conducción extrema tan trepidante como decían. Aunque el juego completo permite elegir entre varios taxistas, la demo está limitada a unas cuantas misiones de práctica, desde aprender a controlar el freno de tu taxi a realizar los saltos más arriesgados. El funcionamiento es sencillo y muy intuitivo.

CONTROLES
Adelante: Flecha arriba • **Atrás:** Flecha abajo • **Izquierda:** Flecha izquierda • **Derecha:** Flecha derecha • **Marcha atrás:** A

DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN

INSTALACIÓN: D:\Demos\Delta\Delta.exe
GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Novalogic
EDITOR: Friendware
REQUISITOS: PIII 450, 128 MB RAM, 110 MB libres en disco duro, tarjeta 3D de 16 MB, DirectX 8.1.



Una completa demo multijugador. Para probarla, no es imprescindible estar conectado a Internet, sino que puede jugarse también en red local. La elección de bando no supone la menor diferencia. En este juego, podrás usar todo tipo de vehículos, desde jeeps a helicópteros. Es probable que tengas que ajustar las opciones gráficas para jugar de manera fluida.

CONTROLES
Adelante: W • **Atrás:** S • **Izquierda:** A • **Derecha:** D • **Saltar:** Espacio • **Agacharse:** X

CONFLICT: DESERT STORM

INSTALACIÓN: D:\Demos\Desert\CDS.exe
GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Pivotal Games
REQUISITOS: PIII 450, 128 MB RAM, 126 MB libres en disco duro, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 8.1.



Tras un breve vídeo introductorio, tendrás que tomar tu primera gran decisión, elegir entre los Delta Force o los SAS. Luego accederás a una misión de prueba. El funcionamiento es algo distinto al de los típicos juegos de acción en primera persona. Un detalle a tener en cuenta es el sistema del inventario, al que accedes pulsando Mayúsculas y luego las teclas de avance y retroceso.

CONTROLES
Adelante: W • **Atrás:** S • **Izquierda:** A • **Derecha:** D
Agacharse: Espacio • **Acción/Recargar:** R
Inventario: Mayúsculas

HAEGEMONIA

INSTALACIÓN: D:\Demos\Haegemonia\Haegemonia.exe
GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Digital Reality
REQUISITOS: PIII 600, 128 MB RAM, 270 MB libres en disco duro, tarjeta 3D de 16 MB, DirectX 8.1.

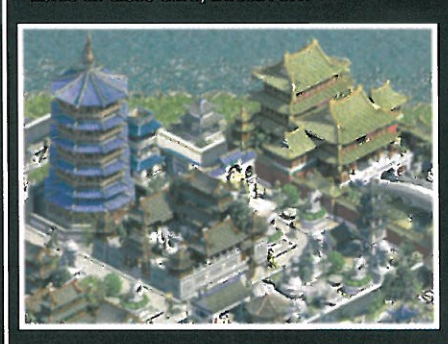


Si *Robin Hood* nos traía a la mente recuerdos de *Commandos*, *Haegemonia* hace pensar en de forma casi inevitable en otro clásico, *Homeworld*. En los primeros instantes del juego, asistirás al brutal enfrentamiento entre las poderosas fuerzas de la Tierra y las de Marte. En este contexto se desarrolla la misión de la demo. Tu objetivo es custodiar un transporte marciano acechado por corsarios terrestres.

CONTROLES
Todos los controles se realizan con el ratón

EMPERADOR: EL NACIMIENTO DE CHINA

INSTALACIÓN: D:\Demos\Emperador\Emperador.exe
GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Impressions
REQUISITOS: PII 400, 64 MB RAM, 235 MB libres en disco duro, DirectX 8.1.



Para los amantes de la estrategia más pura, ahí va una pequeña ración de arquitectura china, con sus págodas y sus murallas milenarias. Al inicio, nada mejor que completar los seis tutoriales, aunque puedes pasar a la acción empezando directamente por las misiones individuales (tres en esta demo). También puedes probar la opción multijugador en una partida de hasta ocho jugadores.

CONTROLES
Todos los controles se realizan con el ratón



JUEGO COMPLETO

El consenso entre los desarrolladores **es amplio**: en un futuro no lejano, **robots inteligentes exterminarán al género humano**. Mientras semejante catástrofe se produce, **podemos entretenernos con** uno de los mejores **juegos inspirados en tan poco tranquilizadora idea**.



Instalación

INSTALACIÓN: D:\Setup.exe
GÉNERO: Acción/Estrategia
DESARROLLADOR: Rebellion
REQUISITOS: PII 266; 64 MB de RAM, 10 MB de disco duro, tarjeta aceleradora compatible con DirectX.

GUNLOK

Controles

Cámara abajo	X
Cámara arriba	Y
Rotar cámara dcha.	Mayúsculas + Flecha dcha.
Rotar cámara izq.	Mayúsculas + Flecha izq.
Zoom	Mayúsculas + Flecha arriba
Alejar cámara	Mayúsculas + Flecha abajo
Desplazar cámara	Flechas de dirección
Seleccionar todos los personajes	Ctrl+A
Deseleccionar personajes / Abrir menú	Esc
Centrar cámara en personaje	Espacio
Seleccionar siguiente personaje	Tabulador
Modo primera persona	Intro
Modo ocultar	C
Pantalla de mejoras	U
Seleccionar Gunlok	1
Seleccionar Elint	2
Seleccionar Hark	3
Seleccionar Frend	4
Lanzar bengala de fuego	F

Ante la alarmante falta de propuestas que vivifiquen las empantanadas aguas de los juegos de estrategia, siempre es de agradecer que existan desarrolladores dispuestos a arriesgarse, aunque sea sólo un poco. *Gunlok* desafía todo lo visto hasta la fecha con una interesantísima mezcla entre la estrategia de *Commandos* y el sigilo de *Metal Gear Solid*.

El juego de Rebellion nos sitúa en un mundo futuro en el que las máquinas han tomado el control. Tras arrasar con la faz de la tierra mediante bombas de neutrones, los cachivaches inteligentes se disponen a investigar una nueva tecnología llamada "Poder de la Tierra" que les garantizará un poder más allá de todo lo imaginable. Y aquí es donde entras tú. Debes desbaratar sus planes y de paso acabar con el responsable de todo este embrollo: el malvado Skaran.



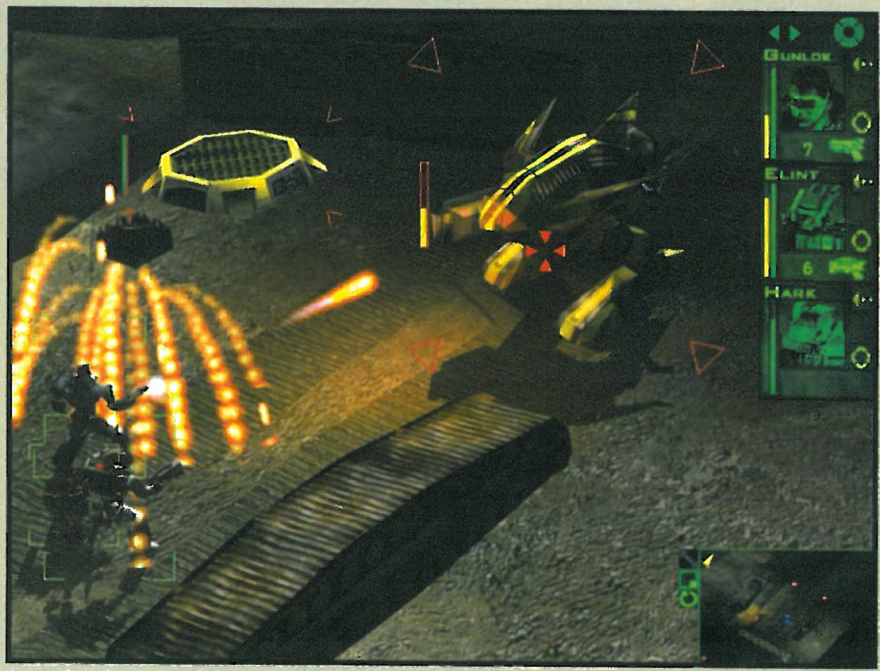
La gestión del armamento y las mejoras en la armadura dan dinamismo al juego.

El tiempo es oro

Las partidas se desarrollan de forma similar al resto de juegos de estrategia en tiempo real, pero con un añadido: la pausa activa, que permite detener la acción en cualquier instante para dar órdenes concretas a nuestros subordinados. Su manejo resulta de gran utilidad para trazar rutas, mover objetos del inventario y realizar ataques coordinados. Sin embargo, no esperes unos combates tácticos tan complejos como los de *Empire Earth*. En *Gunlok* prima la acción por encima de la estrategia. La diferencia entre la victoria y el fracaso pasa por ser precavido, dosificar los enfrentamientos con los muy numerosos enemigos y racionar bien la munición.

La acción en equipo es otra clave a tener en cuenta. Hasta un total de cuatro personajes (más uno secreto) van a estar bajo tu control, cada uno con sus propias habilidades físicas y armamentísticas. El líder de todos ellos es Gunlok, protagonista absoluto de la trama y el personaje





Te enfrentas a moles de metal tan imponentes como ésta.

mejor dotado para manejar todo tipo de armas de fuego. Le acompañan Hark, un pequeño androide de rápidos movimientos; Elint, especialista en desactivar minas y en sanar al resto del equipo, y Frend, un coloso muy resistente aunque algo lento.

Los programadores han desplegado un abanico tan amplio de posibilidades que para asimilarlas todas resulta imprescindible darse un paseo por el completo tutorial de cinco niveles. De no ser así, difícilmente sabrás cómo activar mecanismos que precisan de la intervención simultánea de varios personajes, acabar con grandes robots en menos que canta un gallo o manejar otro de los elementos inusuales que incluye *Gunlok*: la posibilidad de insertar mejoras en las armaduras de tus personajes.

Compañeros de viaje

Además de una notable campaña individual, *Gunlok* ofrece cuatro modos de juego que garantizan diversión en compañía. Entre los ya conocidos (rescatar al presidente, el último hombre en pie, capturar la bandera), brilla con especial fuerza el modo cooperativo.

Gunlok es como una muñeca rusa: tiene varias capas y resulta mucho más complejo y variado de lo que parece a simple vista. Es importante que al principio te lo tomes con calma. La curva de dificultad es algo exigente y hacerse con todos los controles no es para nada cuestión de un par de minutos. De cualquier forma, basta con superar este pequeño escollo para abrirse paso a cotas de diversión extraordinarias.



La mejor forma de combatir a los enemigos es mantener el grupo unido.



Elint es todo un especialista en detectar y desactivar campos de minas.

ACEITE PARA LAS ARTICULACIONES

¿Colgado en una misión? ¿Falto de vitaminas? Aquí tienes una cuidada selección de los trucos que permitirán que no haya tuerca que se te resista.

Abre la consola con la tecla º (situada a la izquierda del 1), introduce los siguientes códigos y pulsa Intro.

Modo Dios	REB GOD
Munición infinita	REB INFINITE AMMO
Pasar al siguiente nivel	NEXT LEVEL
Obtener objeto en el inventario	GIVE [personaje] [objeto]
Obtener objeto en la armadura	GIVE AND EQUIP [personaje] [objeto]

Ejemplo: GIVE GUNLOK LASER daría a Gunlok una arma láser.

CÓDIGOS DE ARMAS, MUNICIÓN Y EQUIPAMIENTO:

ARMAS: LASER, BINARY_LASER, MAXIM_LASER, PLASMA_PISTOL, PLASMATRIX, PLASMAGNUM, GRENADE_LAUNCHER, FLAMETHROWER, NANOFRAG, EPULSAR

MUNICIÓN: BATTERY_PLUS (munición láser), AUTOLOCK_BOLTS (munición plasma), GRENADE_PLUS (munición granadas estándar), GRENADE_EMP (munición granadas electromagnéticas), MISSILE_PLUS (munición lanzamisiles estándar), MISSILE_EMP (munición lanzamisiles electromagnéticos), NAPALM (munición lanzallamas).

EQUIPO: KEY (llave), KEYB (llave), SHIELD_PICKUP (Generador de escudo), ARMOUR_PICKUP (Generador de escudo pesado), AIM_ACCURACY_PICKUP (Procesador de objetivos), TERRAIN_SCANNER (Escáner terrestre), TERRAIN_SCANNER_WITH_RADAR (Escáner de seguimiento terrestre), OMNI_SCANNER (Escáner Omni), HOLOGRAM_GENERATOR (Generador de hologramas), AUDIO_CLOAK (Supresor de sonido), SIGHT_PICKUP (Sistema de visión mejorado), SIGHTPLUS_PICKUP (Sistema aumentado de visión)

NÚMEROS ATRASADOS









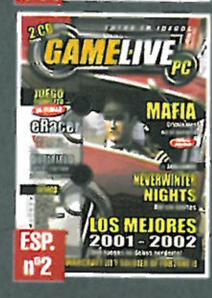













¿Acabas de descubrir *Game Live* y te encantaría tener la colección completa? ¿Te falta algún número? Tus deseos son órdenes: aquí tienes la lista de los números aparecidos hasta ahora. Puedes solicitar cualquiera de ellos utilizando el boletín de pedido.

Sí, deseo recibir los números atrasados indicados con una cruz al precio de 3,57 € por ejemplar:

☐ nº1 ☐ nº2 ☐ nº3 ☐ nº4

Sí, deseo recibir los números atrasados indicados con una cruz al precio de 4,18 € por ejemplar:

☐ nº6 ☐ nº7 ☐ nº8 ☐ nº9 ☐ ESPECIAL nº1 ☐ nº10

Sí, deseo recibir los números atrasados indicados con una cruz al precio de 4,78 € por ejemplar:

☐ nº11 ☐ nº12 ☐ nº13 ☐ nº14

Sí, deseo recibir los números atrasados indicados con una cruz al precio de 4,95 € por ejemplar:

☐ nº15 ☐ nº16 ☐ nº17 ☐ nº18 ☐ nº19 ☐ nº20 ☐ ESPECIAL nº2 ☐ nº21

+2,15 € por gastos de envío (independientemente de la cantidad de ejemplares solicitada)

FORMA DE PAGO

☐ DOMICILIACIÓN BANCARIA ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Oferta válida únicamente en España

☐ TARJETA VISA Nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ (VISA electrón no válida) Fecha caducidad de la tarjeta ☐☐☐☐

☐ TALÓN NOMINATIVO a nombre de IXO PUBLISHING IBÉRICA, S.L.

GIRO POSTAL ☐

Nombre y Apellidos...Tel..................

Dirección..

Población.......................................C.P.....................Provincia.....................

Firma del titular de la tarjeta VISA

Promoción válida para España. Pedidos para otros países, consultar por teléfono (00 34 932 418 100) o enviar e-mail a: suscripciones@ixo.es

Protección de datos: Según la Ley de Protección de datos personales, tienes derecho a acceder, cancelar o rectificar tus datos, si éstos fuesen incorrectos. Si quieres que tus datos permanezcan en nuestros archivos, pero no quieres recibir información de otras empresas que puedan ser de tu interés, háznoslo saber.

EL MÓVIL MAS ORIGINAL AL 7888

PIDE TUS LOGOS Y MELODÍAS FAVORITOS

POR SMS AL **7888**

POR TELÉFONO AL **906 292 670**

POR INTERNET : **WWW.1001MELODIAS.COM**

1• Sólo tienes que marcar la referencia del logo, del logo gigante o de la melodia escogida.



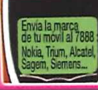
2• Envia tu mensaje al 7888



3• Envia la marca de tu móvil al 7888.



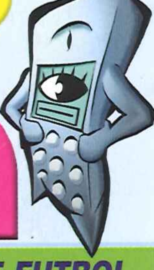
4•Por ejemplo Nokia



5• ¡Ya esta Cargada !







MELODIAS

ULTIMAS NOVEDADES

2145659 Lloraré las penas.........David Bisbal
2130557 Perdono..........Tiziano Ferro
2143251 By the way..........Red Hot Chili Peppers
2143307 Asereje..........Las Ketchup
2144838 Cruel to be kind.........Thomas Naim
2143932 Que el ritmo no pare..........Patricia Manterola
2145881 Angel de amor..........Mana
2144668 El aire que me das.......David Bustamente
2144905 The rising............Bruce Springsteen
2144507 Shoot the dog..........George Michael
2141184 Sin miedo a nada..........Alex Ubago
2146466 Te quiero mas..........Formula Abierta
2145656 Crash..........El canto del loco
2145655 Arrepentido..........Sober
2146464 Toda la noche en la calle..........Amaral
2142973 Stop crying your heart out..........Oasis
2144112 In my place..........Coldplay
2141432 Black suits comin'..........Will Smith
2142074 A thousand miles ...Vanessa Carlton
2112534 Tre parole..........Valeria Rossi
2146658 Too bad..........Nickelback
2142390 Sweet freedom..........Safri Duo
2146467 Stranded..........Jennifer Paige
2146465 Mystic love..........Dover
2142779 A little less conversation .Elvis vs Jxl
2146465 Mystic love..........Dover
2145461 No hay placer..........Cosas por decir
2114521 Trackin'..........Billy Crawford

2138729 Désenchantée.....NUEVO....Kate Ryan
2144952 Girls of summer.......... Aerosmith
2139736 I am alive..........Celine Dion
2138768 Nadie como tu..........Shalim
2144948 La noche llego..........Natalia
2139688 Torero..........Chayanne
2144949 El amor no fallara..........Sandy & Jùnior

SUPER EXITOS

2142621..........A dios le pido
2143167..........Alguien que te quiera
2141180..........Atrevete
2142814.....HIT.....Ave Maria
2114200.......... Azul
2108102..........Baila
2123046..........Daddy DJ
2142421..........Dijo si
2140972..........Ellas
2125012..........Fiesta Pagana
2131522..........La taberna del buda
2131537..........Like a prayer
2112025.....HIT.....Lolita
2144173..........Nasio pa la alegria
2132286..........One day in your life
2142626..........Que la detengan
2143168..........Si tu te vas
2143933..........Te aviso te anuncio
2143169..........To be free
2143170..........Tu y yo
2143934..........Vida
2130464..........Vino tinto
2140973..........Viva el amor
2139755.....HIT.....Without me
2146462..........Why'd you lie to me

TOP CINE Y TV

2117197.......... Charlie's angels
2111014.......... El bueno, el malo y el feo
2110054.......... El equipo A
2111025..........El Exorcista
2111015..........El Padrino
2111107..........El puente del rio Kwai
2111160..........Fame
2110120..........Friends
2111017..........Indiana Jones
2129310.......... La familia Addams
2111041..........La Guera de las Galaxias
2111058.......... Living in America – Rocky
2120004.......... Men In Black
2110088.......... Mission Impossible
2129323.......... Pink panther
2111047..........Pretty woman
2111045..........Pulp Fiction
2111060..........Rocky
2115040..........Simpsons
2142804.......... Spiderman
2111190..........Superman
2111172..........Titanic
2144130.......... Wild wild west
2110023.......... X Files
2110078.......... Zorro

HIMNOS DE FUTBOL

2142471 ....Himo Athletic de bilbao
2142472 ....Himo Atletico Madrid
2142473 ....Himo Barcelona
2142474 ....Himo Beltis
2142475 ....Himo Celta
2118637 ....Himno Betis
2146537 ....Himno Valencia
2146536 ....Himno Sevilla
2146535 ....Himno Real Madrid
2146533 ....Himno Espanyol
2146532 ....Himno Deportivo la Coruna

MELODIAS DE AMOR

2111757 Everything I do..........Bryan Adams
2113428 It's my life..........Bon Jovi
2114238 You are my sunshine....Ray Charles
2118832 Could you be loved.........Bob Marley
2119517 Tutto fa l'amore..........Valeria Rossi
2141185 Vuelve el amor..........La union
2128742 Ti amo..........Umberto Tozzi

LOGOS XXL















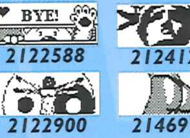














2123522 2115362 2123481 2121672 2129007 2130301 2142888 2128967 2109763
2129021 2151752 2113795 2129107 2140179 2141014 2146684 2119266 2129004
2143031 2117361 2122896 2146679 2121675 2100945 2123475 2124067 2143149
2120257 2122594 2121677 2123860 2143032 2130351 2130140 2128932 2144082
2110377 2121680 2130231 2110381 2143176 2132123 2130233 2140533 2128956
2110878 2122557 2144104 2119682 2141511 2131419 2146529 2145535 2111674
2130242 2129020 2145676 2146685 2120313 2157092 2122700 2143058 2130350
2122788 2122822 2123695 2130928 2124117 2129440 2142892 2110385 2162146
2130139 2131455 2131459 2131631 2130246
2128957 2119708 2122573 2122577 2124088
2144775 2131630 2131504 2122932 2122931
2120358 2120359 2119716 2119715 2129016
2123558 2121679 2122588 2124125 2123529
2111208 2122912 2122900 2146970 2146663
2141004 2146490 2130898 2129108 2139951
2130901 2145531 2114182 2130231 2100267

LOGOS

2120245 2119977 2129094
2122702 2111547 2130871
2117359 2145336 2145331
2145333 2151006 2144788
2151773 2144789 2120242
2123794 2144971 2119919
2130864 2151054 2159085
2171058 2123686 2134531
2169007 2129194 2170014
2171017 2143027 2115802
2110373 2143041 2118724
2151001 2120252 2146686

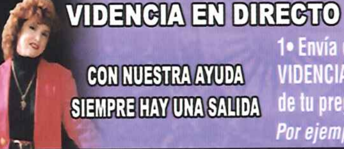
TODA LA VIDENCIA EN DIRECTO CON TU MÓVIL LAS 24 horas por SMS al 7122

TAROT DE LOS ANGELES

Te orientamos en tus dudas sobre... AMOR Y FAMILIA TRABAJO Y NEGOCIOS

1• Envía el mensaje TAROT seguido de tu pregunta.

Por ejemplo : TAROT ENCONTRARETRABAJO



2• Manda el SMS al 7122.

VIDENCIA EN DIRECTO

CON NUESTRA AYUDA SIEMPRE HAY UNA SALIDA

1• Envía el mensaje VIDENCIA seguido de tu pregunta.

Por ejemplo : VIDENCIA ME CASARE ESTE AÑO.





2• Manda el SMS al 7122.

LOS NUMEROS MEJORAN EL PRESENTE

Desea conocer su destino

1• Envia NUMD y su fecha de nacimiento con 8 cifras por SMS.



2• Manda el SMS al 7122.